

Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
Odsjek za etnologiju i kulturnu antropologiju

Diplomski rad

Muzej kao simulakrum na primjeru Muzeja krapinskih neandertalaca

Studentica:
Ana Cukrov

Mentorica:
izv.prof. dr.sc. Nevena Škrbić Alempijević

Zagreb, rujan, 2018.

Izjava o autorstvu:

Izjavljujem pod punom moralnom odgovornošću da sam diplomski rad Muzej kao simulakrum na primjeru Muzeja krapinskih neandertalaca izradila potpuno samostalno uz stručno vodstvo mentora/ice izv. prof. dr. sc. Nevene Škrbić Alempijević. Svi podaci navedeni u radu su istiniti i prikupljeni u skladu s etičkim standardom struke. Rad je pisan u duhu dobre akademske prakse koja izričito podržava nepovredivost autorskog prava te ispravno citiranje i referenciranje radova drugih autora.

SADRŽAJ

1. UVOD.....	1
1.1. Temeljni pojmovi.....	1
1.2. Primjer simulakruma: Muzej krapinskih neandertalaca.....	2
1.3. Pristup fenomenu	3
1.4. Teorijska podloga rada.....	5
2. TEORIJSKA PODLOGA RADA.....	10
2.1. Simulakrum u širem društvenom kontekstu; uzroci proliferacije simulakruma u suvremenom društvu	10
3. PROSTORNA ORGANIZACIJA MUZEJA I DOMINANTNI NAČINI IZLAGANJA.....	19
4. STUDIJA SLUČAJA: Muzej krapinskih neandertalaca kao simulakrum.....	22
4.1. Arhitektura muzeja.....	22
4.2. Simulakrum iznutra.....	27
4.2.1 Pastiche	29
4.2.3. Interaktivnost	35
5. ISKUSTVA POSJETITELJA	40
6. ZAKLJUČAK.....	43

1.UVOD

1.1. Temeljni pojmovi

Pojam *simulakrum* teško je definirati iz razloga što, od antike pa do danas, on ovisi o filozofskom pristupu fenomenu. U najširem smislu simulakrum označava određenu vrstu kopije, koju, da bih ju pobliže odredila moram dovesti u vezu s kontekstom u kojem se po prvi put spominje. Platon u *Sofistu*, naime, spominje dva načina stvaranja slika, ili dvije vrste kopija—onu koja vjerno predočava original i onu koja samo hini da ga predočava, tvoreći tako simulakrum. Simulakrum je prema tome kopija koja se udaljava od svog originala hineći pritom da ga vjerno predočava.

Počevši od Platona pa sve do danas teorija kopija proizlazi iz razlikovanja 'biti od pojavnosti, spoznajnog od osjetilnog, Ideje od slike, originala od kopija, modela od simulakruma. (Deleuze 1983:45) Ukratko, proizlazi iz Platonove idealističke filozofije čiji je osnovni motiv, prema tvrdnjama Deleuza, razlikovati stvari po sebi od njihove reprezentacije.(Deleuze 1983:46) Ovaj dualizam, odnosno stvar po sebi i njegova reprezentacija podrazumjevaju potragu za Originalom te na neki način i uvjerenje da on, kao Ideja, postoji. Danas se nastoji ukinuti spomenuti dualizam između svijeta Ideje i svijeta pojavnosti ili, drugim riječima, odbaciti dijalektiku razgraničavanja 'pravog' 'istinitog', 'apsolutnog' od pojavnog. No, ukidanje referenata ima za posljedicu pojavljivanje beskonačnog broja kopija bez originala jer, prema riječima Baudrillarda: razdoblje simulacije otvara se ukidanjem svih referenata (Baudrillard 2001:9) Razdoblje simulacije, kojem odgovara današnjica je razdoblje u kojem nema referenta i koje, slijedom toga, karakterizira proliferacija simulakruma.

Riječ *simulacija* također ponekad predstavlja problem jer sam iščitavanjem literature došla do zaključka da se ponekad poistovjećuje sa samim simulakrumom, a ponekad se koristi kao djelovanje čiji je produkt simulakrum. U ovom radu, ja ću razlikovati ta dva pojma jer riječ simulacija više aludira na moment djelovanja kroz koje se postiže određeni efekt. Iz toga proizlazi da je simulakrum efekt simulacije što će poslužiti radna definicija prije analize simulakruma i zaokružene definicije pojma koja se nalazi u teorijskom dijelu rada.

1.2. Primjer simulakruma: Muzej krapinskih neandertalaca

Primjer simulakruma kojim se ja imam namjeru baviti u ovom diplomskom radu je Muzej krapinskih neandertalaca. Prvo iz razloga što je muzejima oduvijek bio cilj nešto predočiti a sam simulakrum i jest određena vrsta predodžbe. I drugo iz razloga što je kao pojava čest u današnjem društvu. U središtu mog interesa je pitanje na koji način muzej nastavlja obavljati zadaću predočavanja i prenošenja znanja u razdoblju u kojem tehnologija omogućava stvaranje neograničenog broja kopija predmeta, mjesta, vremena i događaja. Zašto je simulakrum čest kao pojava tako da i muzeji eventualno postaju simulakrumi? Preferiramo li onaj događaj koji se ostvaruje putem simulacije i zašto?

Prema riječima Fredericka Jamesona, produkcija kulturnog u današnjem društvu oslanja se na simulaciju (Jameson 1991:24). Na raznim područjima kulturnog, od filma i arhitekture pa do fotografije, književnosti i umjetnosti te osmišljavanja prostora, u marketingu i organizaciji raznih događaja, stvaranje, izražavanje i sudjelovanje u nekom događaju oslanjaju se na simulaciju. U svakodnevnom životu, sasvim nesvjesno, postajemo dijelom događaja kreiranog simulacijom ili dijelom prostora osmišljenog tako da evocira neko drugo vrijeme ili mjesto. U Zagrebu sve češće nailazim na prostore koji svojim izgledom evociraju neka druga vremena ili mjesta. Prvo takvo mjesto s kojim sam se susrela bila je pivnica *Tolkien's house* na Opatovini čiji ambijent predočava svijet *Gospodara prstenova*. Pažnju mi je u prvom redu privuklo ime pivnice jer sam font slova tog imena susrela davno, kada sam u ruke prvi put uzela Tolkienovu trilogiju. Taj font nagovijestio je i unutrašnjost prostora koji podsjeća na *pub* ispunjen raznovrsnim motivima iz Tolkienovih knjiga. Unutra drveni stolovi i stolice ispunjavaju manji prostor sa čijih zidova vise sjekire patuljaka, vilenjački mačevi, oklopi, mape Međuzemlja, kacige i štitovi. Na drvenim prozorskim oknima ili na drvenim policama naslagane su šarene i prazne pivske boce i pokoja svijetiljka u obliku brdskog kristala. Cijenik je također uklopljen u ugođaj; osmišljen je poput nekog vodiča kroz običaj ispijanja piva u kulturi Međuzemlja u kojem se nastanak svakog piva dovodi u vezu s momentima Tolkienovog imaginarija. Ukratko, prostor je uređen tako da evocira jedan drugačiji svijet i to na točno određen način. Taj način je u suštini imitiranje svega onoga što znamo o tom svijetu te kopiranje pojedinih elemenata koji mu pripadaju. Kada sam prvi put obratila pažnju na ovakvo mjesto, odjednom sam ih u gradu primjetila još nekoliko. U Radićevoj sam tako naišla na *tapas bar Mio Corazon* koji, usprkos gramatičkoj pogrešci na razini naslova (trebalo bi stajati *Mi Corazón*), nastoji ostvariti ono

što bi svi prepoznali kao andaluzijski ugođaj. Ugođaj je ostvaren nebrojenim motivima kao što su gitare na zidovima, *castañete*, detalji narančastih, crvenih ili jakih boja, uzorci na stolnjacima i jastucima koji podsjećaju na arapske ornamente, *flamenco* plesačica, cvijeće, cvijetni ukrasi za glavu, ženske marame, glazba u pozadini a čak je i žensko osoblje odjeveno poput *flamenco* plesačica. U Andaluziji *tapas* barovi sigurno ne trebaju imati sve ove motive da bi bili autentični *tapas* barovi. Međutim, ovdje u Radićevoj, ne izostaje nijedan. Sve ono što vežemo uz andaluzijsko našlo je neko mjesto da bi ono izgledalo autentično, zanimljivo i privlačno. Isti fenomen s kojim sam se potom susrela je fast food *Mek Per's* na Zagrebačkoj cesti koji je uređen kao *retrodiner* u kojem sve, od poda do stolaca i zidnih ukrasa, priča priču (američkih) pedesetih. Žensko osoblje nosi marame u stilu *pin-up* djevojaka, sa zidova vise poster Jamesa Deana, Muhameda Alia i Marilyn Monroe, u prostoriji se nalazi i *jukebox* a glazba u pozadini također odgovara vremenu u čijem je stilu prostor uređen.

Osim što sam nailazila na sve više ovakvih prostora, većinom kafića ili mjesta za izlaske, činilo mi se da se, osim uređenja nekog interijera u skladu s odabranom pričom, u isti fenomen mogu svrstati i primjeri kao što su proslave Nove godine u Great Gatsby stilu, srednjovjekovni sajmovi, promidžbeni programi, Comic-Coni (odnosno SferaKon u Zagrebu), folklorne smotre, tematske zabave, 3D i 4D filmovi i još mnogo drugih zbivanja na području kulturnog koja se ostvaraju putem imitacije nekog stila ili simulacije općenito. Nedavno je primjerice Muzej prekinutih veza kroz umjetnički projekt Mijene srca na Gornjem gradu ponudio građanima niz događanja od kojih su se neka odvijala uz pomoć simulacija. Jedno od njih, Soundwalks: Der Flaneur i Pokretni radio, omogućio je zvučne šetnje s vodstvom čiji je cilj bio povezati aktualni prostor sa zvukovima koji su taj isti prostor ispunjavali u prošlosti. Isto tako, fotografije Marije Braut kojima se 'rekonstruira duh prošlosti Gornjeg grada iz vremena kada su ulice bile pune' «pretočene» su u zvučni zapis jer je cilj izložbe bio potaknuti maštu sudionicima koji te fotografije nisu mogli vidjeti nego čuti. Muzej je tako u ovom slučaju simulacijom zvuka oblikovao određeni doživljaj.

1.3. Pristup fenomenu

Muzeju kao simulakrumu pristupam iz dvije međusobno povezane perspektive. Prva bi se mogla okarakterizirati kao pristup simulakrumu izvana jer se odnosi na način na koji se fenomen simulakruma uklapa u širi društveni kontekst. Pod širim društvenim kontekstom podrazumijevam društveno stanje danas koje favorizira proliferaciju simulakruma. Na toj

razini nastojim pronaći odgovor na pitanje zašto se, onako kako je napomenuo Jameson, kulturno danas ostvaruje putem simulakruma, pa time i institucija muzeja. To pitanje ujedno je povezano i s teorijskim okvirom unutar kojeg imam namjeru razložiti ovaj rad. Frederick Jameson je u svom djelu *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*, okružje pogodno za proliferaciju simulakruma definirao kao ono u kojem važnost razmjenske vrijednosti nadilazi važnost uporabne vrijednosti (Jameson 1991:385). Pojava simulakruma vezana je dakle uz promjene koje su se zbile na polju ekonomije i tržišta. U gore navedenom pojava simulakruma dovedena je u vezu sa stadijem kapitalizma u kojem se nalazi suvremeno društvo. Jednostavno rečeno, društvo u kojem razmjenska vrijednost dominira nad uporabnom djeluje kao *setting* pogodan za proliferaciju simulakruma. Roba u ovom stadiju kapitalizma više nije samo predmet nastao materijalnom preobrazbom u procesu industrijske proizvodnje, ona postaje Znak, a potrošnja postaje potrošnja Znakova. Osim toga, pojam 'roba' danas obuhvaća mnogo više nego što je nekada obuhvaćao. Naime, Guy Debord u svom djelu *The Society of The Spectacle* primjećuje da iskustvo, doživljaj i percepcija danas također mogu postati roba. Ovaj moment je važan za promatranje muzeja jer muzeji danas svoju ponudu, i način na koji nešto predočavaju, oblikuju tako da on djeluje na ljudsku percepciju oblikujući time neposrednije iskustvo tema kojima se bave. Drugim riječima, muzej je atraktivniji ako predočava na način da djeluje na promatračeva osjetila i percepciju, a ne samo kroz objašnjenja koja stoje pored izložka izoliranog u vitrini. Na taj način muzej prodaje percepciju, iskustvo ili doživljaj te nudi ono što se traži, a to je interaktivni okoliš. Prateći trendove potražnje muzeji sudjeluju u širem ekonomsko-društvenom kontekstu u kojem razmjenska vrijednost robe-sada već Znaka, dominira nad uporabnom, u kojem pojedinac preferira onaj događaj koji ima više interaktivnih momenata i u kojem je moguće reproducirati određeno iskustvo zbog čega muzej možemo promatrati kao simulakrum.

Druga perspektiva, koja bi se mogla okarakterizirati kao pristup simulakrumu iznutra, odnosi se na pojedinačni fenomen, dakle muzej-simulakrum promatran iz perspektive posjetitelja koji je izložen interaktivnim sadržajima i simulacijama koje oblikuju njegovo iskustvo. Ono je usko povezano s načinom na koji se muzej uklapa u tržišne trendove oblikovane prethodno opisanim ekonomsko-društvenim odnosom jer ti isti trendovi određuju strategije kojima se muzej služi kako bi zainteresirao posjetitelje i oblikovao njihova iskustva muzeja. Dakle, u prvom redu namjeravam razraditi teorijski okvir koji odgovara širem društvenom kontekstu u kojem se muzeji i konkretno muzej krapinskih neandertalaca, može

interpretirati kao simulakrum, te potom, kroz opis i interpretaciju konkretnog slučaja ‘iznutra’, dati odgovor na pitanje može li se i zašto muzej promatrati kao simulakrum.

1.4. Teorijska podloga rada

Tražeci odrednice postmoderne, Frederic Jameson u svom djelu *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*, primjećuje da se produkcija kulturnog u današnjem društvu oslanja na simulaciju. Ona može postati sredstvo putem kojeg se, bilo u arhitekturi, filmu ili književnosti, reproducira određeni događaj, epoha ili stil. Neki od primjera koje Jameson navodi su historicizam u arhitekturi--kopiranje elemenata jednog ili nekoliko umjetničkih stilova, njihovo izdvajanje iz vremenskog slijeda u kojem su nastali, te njihovo kombiniranje u samoj izvedbi, zatim povijesni roman u književnosti, *retro* nostalgija u filmu, te hiperrealizam u slikarstvu. Umjetnina dijelom postaje simulakrum, *pastiche* sazdan od kopija različitih tema i stilova, intertekstualna reprodukcija povijesnog čiju je zbilju nemoguće razaznati i reprezentirati a da se ne polazi od sadašnjosti koja ju samim gledanjem unatrag distorzira. Prema tvrdnjama Jamesona, postmoderna je iznjedrila modu bavljenja povijesnim koja nastaje kao posljedica kolapsa ideologije stila kasne moderne:

For with the collapse of the high- modernist ideology of style—what is as unique and unmistakable as your own fingerprints, as incomparable as your own body (the very source, for an early Roland Barthes, of stylistic invention and innovation)—the producers of culture have nowhere to turn but to the past: the imitation of dead styles, speech through all the masks and voices stored up in the imaginary museum of a new global culture. (Jameson 1991:17)

Spomenuta ideologija stila bila je zapravo druga strana medalje modernističke težnje za umjetničkom ekspresijom osjećaja radikalne marginalizacije, samoće i osobnog revolta koje su našle izraz u umjetničkim djelima. Postmodernu obilježava nestanak takvog osobnog stila iz razloga što afekte jedne epohe zamjenjuju drugačiji afekti, karakteristični za stanje postmoderne. Prema riječima Jamesona, osjećaj izoliranosti i marginalizacije subjekta zamjenila je fragmentacija subjekta (Jameson 1991:136). Mogućnost ekspresije postoji ukoliko subjekt postoji kao individua, cjelina samom sebi dovoljna, monad, kako ga naziva Jameson, koji svojim izrazom i stilom plaća cijenu svoje individualnosti (Jameson 1991:135). No postmoderna je, prema tvrdnjama Jamesona, težnju za ekspresijom unutarnjih konflikata centričnog subjekta zamjenila nedostatkom bilo kakvog afekta, prvenstveno iz razloga što ekspresionizam implicira postojanje unutarnjeg i vanjskog, odnosno jednu od opozicija koje postmoderno vrijeme nijeće.(Jameson 1991:11) Moment nedostatka afekta, kojeg Jameson

naziva *The Waning of Affect*, za posljedicu ima nestanak osobnog, specifičnog stila, ali isto tako i nemogućnost ekspresije osjećajnog, stoga što centrični subjekt, ili *self* koji bi bio nositelj samog osjećaja, više ne postoji (Jameson 1991:15). Postmoderni *self* je dakle fragmentiran, boravi na površinskom, fluidnom polju Označitelja.

Polazeći od koncepta kojeg je Lacan nazvao *Breakdown of the signifying chain*, Jameson objašnjava kako fragmentirani subjekt, prošlost, sadašnjost i budućnost ne integrira u koherentno iskustvo kao što je to bio slučaj sa subjektom kasne moderne. Prema riječima Lacana, značenje ne proizlazi iz tipa odnosa jedan na jedan, ili drugim riječima, direktnog odnosa između Označitelja i Označenog, imena i koncepta, već iz neprestanog kretanja Označitelja prema Označitelju. Iz toga proizlazi da ono što nazivamo Označenik, dakle sam sadržaj, koncept ili značenje nastaju kao posljedica odnosa između više Označitelja, te postoje kao efekti odnosa između Označitelja. Kada lanac između Označitelja pukne, značenja po sebi nema, postoje samo međusobno nepovezani Označitelji. Lacan ovo stanje uspoređuje sa patologijom shizofrenije stoga što priroda jezika, odnosno priroda stvaranja značenja iz odnosa više Označitelja, diktira funkcije ljudske psihe (Jameson 1991:26). Fragmentacija subjekta značila bi da subjekt naginje ovakvom shizofrenom stanju, ne u kliničkom smislu, već u smislu patologije kulture, te da on svoj osobni identitet, koji je efekt unifikacije sadašnjosti s prošlošću i budućnošću uz pomoć prirode jezika, ne doživljava na isti način kao subjekt moderne (Jameson 1991: 25). Posljedica ovoga je da današnji subjekt često boravi na polju iskustva čistih Označitelja, odnosno u više nepovezanih sadašnjosti u isto vrijeme (Jameson 1991:26). Iz toga proizlazi da je iskustvo povijesnog također drugačije, odnosno fragmentirano:

If, indeed, the subject has lost its capacity actively to extend its pro-tensions and re-tensions across the temporal manifold, and to organize its past and future into coherent experience, it becomes difficult enough to see how the cultural productions of such a subject could result in anything but 'heaps of fragments' and in a practice of the randomly heterogeneous and fragmentary and aleatory. (Jameson 1991: 25)

Izrazi postmodernog subjekta stoga će biti fragmentirani, uklopljeni u cjelinu kao *pastiche*, heterogeni i hermeneutički nedokučivi iz razloga što značenje iza reprezentacije više nije bitno, ili je prolazno, ili se neprestano stvara i rastvara kroz međusobne odnose Označitelja. Doživljaj povijesnog, kao i doživljaj sadašnjeg, također podliježe fragmentaciji. Iz tog razloga, i iz razloga kojeg navodim na samom početku, a to je dekonstrukcija izraza odnosno stila, zbog kojeg umjetniku ne preostaje ništa drugo nego posezanje za prošlošću,

pojavljuje se u filmu, u umjetnosti, književnosti, arhitekturi i pop kulturi, *pastiche* sazdan od kopija fragmenata prošlosti. Ovo stanje Jameson opisuje kao pristup sadašnjosti kroz umjetnički jezik simulakruma (Jameson 1991:20) Za Jamesona, simulakrum je kopija čiji original nikada nije ni postojao:

This omnipresence of pastiche is not incompatible with a certain humor, however, nor is it innocent of all passion: it is at the least compatible with addiction—with a whole historically original consumers' appetite for a world transformed into sheer images of itself and for pseudoevents and "spectacles" (the term of situationists). It is for such objects that we may reserve Plato's conception of the 'simulacrum,' the identical copy for which no original has ever existed. (Jameson 1991:17).

Osim definicije simulakruma, u ovom paragrafu Jameson daje i opis društva koje konzumira svijet pretvoren u sliku samog sebe, pseudodogađaje ili spektakle kako ih je, u svom djelu, *The Society of the Spectacle*, nazvao Guy Debord. Simulakrum se, prema riječima Jamesona, pojavljuje u društvu u kojem je razmjenska vrijednost toliko generalizirana da se i samo sjećanje na uporabnu vrijednost izgubilo (Jameson 1991:17). Drugim riječima, razmjenska vrijednost nadilazi uporabnu, a ona se stvara na polju Označitelja, slike o proizvodu, u odnosu i usporedbi sa drugim slikama. Iz tog razloga, Guy Debord zaključio je da je slika postala završni stadij robne reifikacije, drugim riječima—roba (Debord 1994:34).

Prethodno navedeno pojašnjava teorijsku perspektivu kroz koju imam namjeru promatrati simulakrum. Jameson u umjetnosti pronalazi ključne momente onoga što se naziva Postmoderna, međutim, to postmoderno stanje, kako tvrdi Jameson, ne nastaje mimo ekonomskog konteksta današnjice, već upravo izvire iz njega. Da zaključim, kao zajednički nazivnik prethodno navedenih uzroka i posljedica pojavljivanja simulakruma on pronalazi ekonomsku bazu, odnosno, fenomenu simulakruma pristupa iz neomarskističke perspektive. Simulakrum, kako je već gore naznačeno, nastaje kao posljedica egzaltacije razmjenske vrijednosti koja izvire iz odnosa Označitelja, i odvaja se od uporabne vrijednosti, pretvarajući Sliku u robu. Na prvi pogled čini se kako Jameson simulakrum vrednuje kao negativan fenomen, no njegov interpretativni pristup umjetničkim djelima (Warhol, Duane, Doktorowski, itd.) koja svoju kompoziciju jednim dijelom utemeljuju na logici simulakruma, ukazuje na ne tako determinističko stajalište, kakvo je primjerice ono Jeana Baudrillarda. Za Baudrillarda je čitava realnost sada premještena u sferu Znaka (Baudrillard 2001:7). Za njega 'simulacija nije više simulacija nekog teritorija, nekog referencijalnog bića, neke suštine. Ona je stvaranje zbilje po modelima bez porijekla i bez stvarnosti: hiperzbilje (Baudrillard

2001:8). Drugim riječima, kao i Jameson, i Baudrillard primjećuje nestanak referenta. Nestankom referenta nestaje i suptilna razlika između onog što se imitira i imitacije, odnosno razlika između onoga što se simulira i simulacije. No Baudrillard ne daje detaljniju analizu simulakruma kakvu nalazim kod Jamesona, te zauzima fatalistički stav prema kojemu je zbilja zauvijek zamjenjena simulacijom. Samim time, simulakrum je za njega negativna pojava. Od primjera koje navodi spomenut ću onaj u kojem govori o spiljama Lascauxa koje su posjetiocima zatvorene radi njihovog očuvanja. Nedaleko od pravih spilja nalaze se njihove točne kopije koje se mogu posjetiti, ali za Baudrillarda sada više nema razlike između prave spilje i njene replike: 'Moguće je da će iz duha budućih naraštaja nestati i samo sjećanje na prvotne špilje, ali već ni sada nema razlike: odvajanje je dovoljno da ih obje učini artificijelnim.' (Baudrillard 2001:19) Upravo ovaj primjer pokazuje što je mislio reći sa nestankom razlike između onog što se simulira i simulacije, a to je da se referent gubi ili stapava sa simulacijom. No kod Baudrillarda naposljetku nije jasno nestaje li referent zbog nestanka razlike između imitiranog i imitacije ili nestanak razlike tih dvoje dovodi do nestanka referenta. Također, Baudrillard izbjegava pitanje zbiljnosti samog modela (Massumi 1987:93). Iz tog razloga čini mi potrebnim istražiti i suprotno viđenje simulakruma Gillesa Deleuza.

Odnos modela i kopije definira ono što je simulakrum. Kopija, ne samo da ga vjerno predočava, ona i ideološki stoji iza svog modela. Simulakrum također vjerno predočava model, te Deleuze iz tog razloga Jamesonovu definiciju simulakruma kao kopije bez modela smatra neadekvatnom. No simulakrum ideološki izaziva model. Hineći da ga vjerno predočava, on se ideološki od njega udaljuje zadržavajući njegovu vanjsku pojavnost. Proizvodnja simulakruma ideološki se razlikuje od proizvodnje kopije. (Massumi 1987:91) Kopija se stvara kako bi stajala iza ideje modela, simulakrum ne. On otvara mogućnosti za nova značenja, čak i za pobunu protiv ideologije modela, čime ponavljanje, odnosno kopiranje u sebi nosi potencijal za stvaranje nove zbilje.

Moj pristup muzeju kao simulakrumu oslanja se na Jamesonovu analizu umjetničkih djela preko koje je došao do osnovnih značajki postmoderne. To je iz razloga što su mnogi od izložaka ovog muzeja zapravo umjetnička djela koja u svojoj fragmentiranosti ostvaruju cjelinu priče koju muzej nastoji ispričati. Naposljetku, Deleuzovu teoriju o stvaralačkom potencijalu simulakruma smatram adekvatnijom iz razloga što, za razliku od

Baudrillardovog determinističkog pristupa zamjene zbilje i simulacije, otvara prostor za istraživanje.

1.5. Metodologija istraživanja

Interes da istražim muzej kroz fenomen simulakruma proistekao je iz mog prvog posjeta Muzeju krapinskih neandertalaca nevezano uz diplomski rad. Prvi put sam ga posjetila 2011 i ostao mi je u sjećanju zbog nekoliko razloga. U prvom redu zainteresirala me arhitektura muzeja. Zgrada koja unutar njim i vanjskim izgledom imitira spilju te se uklapa u okoliš koji ju okružuje, djelovala mi je kao zanimljiva zamisao jer sam muzeje navikla asocirati s građevinama čiji vanjski izgled nije povezan s temama u muzeju. Koliko znam, to je prvi put da sam vidjela muzej čija arhitektura već sama po sebi sudjeluje u priči muzeja. Osim toga, pažnju su mi privukli izložci u prvom dijelu postava koji pojašnjavaju razvoj znanosti od antike do danas, spominjući ključne momente razvoja, ključne zablude ali i ključna otkrića. Te izložke stvorili su akademski umjetnici, slikari, grafičari, fotografi i neki od njih činili su mi se ne samo zanimljivi nego i lijepi. Kao glavna značajka njihove kompozicije bila je neka vrsta fragmentiranosti usprkos kojoj se, po mom mišljenju, ostvarivao smisao, odnosno doživljaj cjelovitosti priče muzeja. I naposljetku, to je bio moj prvi interaktivni doživljaj muzeja u čijem se okolišu moglo sudjelovati. Na mnogo izložaka stajalo je objašnjenje u stilu 'simulacija' toga i toga, tako da muzej kao cjelina pruža dojam simulacije, čak i sama građevina. Pogotovo kada se jednom izađe iz muzeja u iznenadnu tišinu koja zamjenjuje artificijelne zvukove u muzeju.

Kasnije, u odabiranju teme za diplomski rad krenula sam od pitanja što je to što u društvu što primjećujem u zadnje vrijeme a ponavlja se, i odgovor je bio simulacija. Simulacija Nove godine u Great Gatsby stilu, simulacija tradicije u folklornim manifestacijama, prostori koji simuliraju dizajn određenog vremena ili mjesta i naposljetku dojam kojeg sam stekla u Muzeju krapinskih neandertalaca u kojem se priča ostvaruje putem simulacija. Što su to simulakrum i simulacija? Zašto se danas stvara toliko simulakruma? I kako simulakrum 'djeluje'? Odgovor na to pitanje prvo sam tražila iščitavajući radove Frederica Jamesona, Gillesa Deleuza i Jeana Baudrillarda kako bih pronašla teorijske pristupe koji su se bavili sličnim pitanjima, što je prva faza metodologije. Slijedilo je pet posjeta muzeju u razdoblju od dvije godine. Tijekom prvog posjeta, za razliku od onog neistraživačkog, zapisala sam od kojih se dijelova muzej sastoji, redom opisujući izložke izložke koji se u njima nalaze kao i tijekom drugog posjeta tijekom kojeg sam nastojala dublje razmisliti o značenju izložka i načinu na koji je reprezentiran. Slijedeći put sam

većinom promatrala kretanje i reakcije posjetitelja, iščitavala komentare u knjizi posjeta i nastojala što više promatrati njihovu ali i moju interakciju s izloženim predmetima. U jednom navratu sam sa sobom povelu dvoje prijatelja s namjerom da ih, ne odmah, nego nakon određenog vremena pitam kako su se osjećali u muzeju i što im je najviše ostalo u sjećanju. Naposljetku, tri osobe pristale su na intervju koji se nalazi transkribiran u daljnjem tekstu. Iščitavanje literature, promatranje, sudjelovanje, opis, interpretacija i intervju su metode s kojima sam pristupala istraživanju.

U prvom poglavlju opisuje se prostorna organizacija muzeja da bi se u daljnjem čitanju lakše moglo pratiti tekst. Nakon poglavlja o teoriji, slijedi detaljna analiza i interpretacija muzejskog prostora, izložaka i iskustava, potom intervju s posjetiteljima te naposljetku zaključak.

2. TEORIJSKA PODLOGA RADA

2.1. Simulakrum u širem društvenom kontekstu; uzroci proliferacije simulakruma u suvremenom društvu

Prema riječima Frederica Jamesona, simulakrum je kopija čiji model zapravo ne postoji, a pojavljuje se u onom društvu u kojem važnost razmjenske vrijednosti nadilazi uporabnu vrijednost robe (Jameson 1991:385). Iz prethodno navedenog proizlaze dva zaključka. Prvi je taj da Jameson promatra simulakrum kroz neomarksistički kut gledanja jer kao razlog njegovog pojavljivanja navodi promjene koje se zbivaju na polju ekonomije koja je za marksiste i neomarksiste oduvijek bila baza za pristup analizi društvenih fenomena. Drugi je taj da odnos između razmjenske vrijednosti robe i njene uporabne vrijednosti igraju nekakvu ulogu u stvaranju simulakruma, no pitanje na koje treba dati odgovor je—na koji način? Jean Baudrillard odgovor na to pitanje dao je tako što je prvo razmjensku vrijednost robe usporedio sa Označiteljem, a uporabnu vrijednost s Označenikom (Baudrillard 2001:4). To je učinio iz razloga što je roba za neomarksiste sada Znak, ne samo roba, kakva je bila za klasični marksizam. Označenik je primjerice mobilni telefon čiju uporabnu vrijednost definira tehnologija i svrha. Označitelj je također isti mobilni telefon plus odnos kojeg ima s ostalim mobilnim telefonima što definira njegovu razmjensku vrijednost. Ta razmjenska vrijednost, međutim, nije sadržana samo u uporabnoj svrsi istog mobilnog telefona, već se

ona neprestano stvara u odnosu na ostale mobilne telefone na tržištu, što čini njegovu razmjensku vrijednost. Razmjenska vrijednost je dakle nešto što se stvara u mreži Znakova, u odnosu i razlici naspram drugih Znakova. Ta razmjenska vrijednost, koja je apstraktna i koja se uvijek stvara u odnosu na nešto drugo, predočena je slikom, primjerice reklamom. Reklama je slika koja prikazuje uporabnu ali i razmjensku vrijednost. Uvijek nastoji pokazati višak vrijednosti u odnosu na neki drugi proizvod, neko stanje, pojačavajući kontrast između imanja i nemanja tog proizvoda. Pri tome u svoj narativ uvlači druge slike tako što vrijednost robe dovodi u vezu sa slikama koje aludiraju na zabavu, slobodu kretanja, druženje s obitelji i prijateljima, itd. Ta nova slika koja nastaje kroz povezivanje s drugim slikama da bi se ostvarilo određeno značenje a koja naposljetku određuje razmjensku vrijednost proizvoda jest simulakrum. Dakle, u odnosu model-simulakrum, model je mobilni uređaj sam po sebi, a simulakrum je taj mobilni uređaj plus slika i sve ostale slike koje se dovode u vezu s njim koje inherentno nemaju nikakve veze sa samim uređajem. One su neki višak, te se stoga može reći da simulakrum nije isti kao njegov model, on ga na neki način nadilazi. Iz tog razloga, Jameson može reći da je simulakrum kopija čiji model ne postoji.

Da zaključim, Jean Baudrillard u marksizam uvodi pojam Znaka. (usp. 2001:26) Roba je sada shvaćena kao Znak, a kao što je u robi sadržana razmjenska i uporabna vrijednost, u robi kao Znaku sadržani su označitelj i označeno te se vrijednost robe stvara na polju Znakova u odnosu s drugim Znakovima: "Jednako je tako i na polju robe: ona nigdje nema status stvarnosti (uprabna vrijednost proizvoda) doli u obliku koji poprima u djelovanju sustava razmjenske vrijednosti." (Baudrillard, 2001:31)

Prema riječima Frederica Jamesona i Jeana Baudrillarda kultura simulakruma nastaje prvenstveno zbog naglaska na razmjenskoj a ne na uporabnoj vrijednosti robe. U tom (uznapredovalom ili kasnom) stadiju kapitalizma, razmjenska vrijednost robe, koja u suvremenom društvu postaje važnija od njene uporabne vrijednosti, ovisi o stvaranju slike o robi, o komunikaciji, o medijima. Stvaranje slike o robi koja se veže na potencijalno beskonačne narative je zapravo stvaranje simulakruma ili simulacija. Jednostavno rečeno, društvo u kojem razmjenska vrijednost dominira nad uporabnom djeluje kao *setting* pogodan za proliferaciju simulakruma.

Ovdje se međutim ne radi samo o robi u najstarijem smislu te riječi-robi kao predmetu nastalom materijalnom preobrazbom u procesu industrijske proizvodnje. U suvremenom društvu pojam robe i proizvoda obuhvaća mnogo više od toga. Naime, Guy Debord primjetio je da iskustvo, doživljaj i percepcija danas također postaju roba. (Debord 1994:37) Ustvrdio

je da, u uznapredovalom kapitalizmu, ne samo da razmjenska vrijednost postaje važnija od uporabne, već i oni djelovi društvenog kojima Kapital nije imao pristupa sada postaju roba. Drugim riječima, iskustvo, percepcija i događaj također postaju roba. Naposljetku, društvo u kojem roba kolonizira one aspekte ljudskog života i društvenosti kojima prije nije imala pristupa, postaje društvo spektakla, ali ako se ti aspekti života pretvaraju u robu, pretvaraju se, uzmemo li u obzir prethodno navedeno, i u Znak.

Kakvo mjesto u prethodno opisanom stanju zauzima muzej? Muzeju je u najužem smislu zadatak bio i jest nešto predočiti. Naravno, to ne isključuje i druge potencijalne ciljeve muzeja koji su se mijenjali tijekom povijesti. No danas, prema riječima Nicka Priora, profesora Kulturne sociologije na sveučilištu u Edinburghu, muzeji sve više djeluju prema logici industrije zabave što nije oduvijek bio slučaj. (usp. 2006:515). Pritom, muzej više nije samo prostor za izlaganje već okoliš koji služi za stvaranje određenog iskustva. (usp. Falk i Dierking, 2000, 127). Suvremeni muzej predstavlja okoliš u kojem se isprepliće realno i virtualno, okoliš u koji posjetitelj ulazi i s kojim stupa u interakciju koristeći sva osjetila. Muzeji uz pomoć tehnologije mogu kopirati dijelove realnosti i unijeti ih u svoje prostore. Te kopije mogu biti točne kopije događaja, vremena i mjesta koji služe kao model. Ali isto tako mogu biti i kopije koje su se udaljile od svog modela stvarajući nova značenja i kombinirajući ih s drugim značenjima. Iz tog razloga muzej možemo promatrati kao simulakrum. Jedan od ciljeva muzeja danas je dakle ostvariti bolju interakciju između muzejske teme i posjetitelja, učiniti posjet ne samo edukativnim već zanimljivim i uzbudljivijim, no to nije uvijek bio slučaj. Cilj i smisao muzeja mijenjali su se kroz povijest te se tako mijenjao i sam odnos prema posjetitelju. Odnos muzeja prema posjetitelju iščitava se kroz promjenu paradigmi na koje su se muzeji oslanjali donoseći odluke na koji način nešto prezentirati. Janet Marstine primjerice navodi četiri dominantna viđenja muzeja u suvremenom društvu koja zapravo predstavljaju kod po kojem se postavi prezentiraju posjetitelju:

In contemporary culture, the notion of the museum holds diverse and contradictory meanings. Theorists, who come from many disciplines including sociology, psychology, anthropology, art history, history, philosophy, linguistics, literary criticism, and gender studies, typically see the museum in multiple guises but disagree on what these guises are. Most commonly heard are the metaphors of museum as shrine, market driven industry, colonizing space and post museum. These categories are not mutually exclusive and clearly overlap. Moreover, no one museum represents exactly one of these paradigms. (Marstine 2006:8)

Muzej kao hram, kao dio industrije koja prati tržišne trendove, kao prostor koji odražava kolonijalni mentalitet ili naposljetku post-muzej četiri su najčešća viđenja muzeja danas. Autorica međutim želi naglasiti da se ta viđenja međusobno ne isključuju te da niti jedan muzej ne predstavlja isključivo jednu paradigmu.

Muzej kao hram je muzej shvaćen kao posvećeni prostor odvojen od vanjskog svijeta koji vodi brigu o univerzalnim estetskim i moralnim vrijednostima. Predmeti u muzeju podliježu fetišizaciji jer se podrazumijeva da posjeduju neku vrstu aure koja utjeljovljuje spomenute vrijednosti (Marstine 2006:9). Muzeji koji funkcioniraju poput hrama imaju nekoliko dominantnih karakteristika. U prvom redu odražavaju stav autoriteta koji se obično ne dovodi u pitanje; posjetioци vjeruju u stručnost muzeologa koji interpretira muzejske predmete i ne propitkuju ideologiju na koju se muzej oslanja u načinu njihove reprezentacije. Ovi muzeji također rijetko organiziraju privremene izložbe jer ih smatraju marketinškim trikom za privlačenje masa te se oslanjaju na 'svetost' svog stalnog postava. Osim toga, reduciraju svoj edukativni sadržaj na pojednostavljene povijesne ili teorijske okvire a komunikacija s posjetiteljima ili zajednicama od kojih predmeti potječu ne odvija se u oba smjera. Osim navedenog, autorica naglašava da muzej koncipiran kao hram često podsjeća na određenu vrstu ritualnog prostora koji arhitektonski dijeli iste značajke s crkvom, palačom ili antičkim hramom (Marstine 2006:10). Sve ove karakteristike mistificiraju instituciju muzeja, muzejsku djelatnost i znanje kao takvo. Iz tog razloga, ovakvo viđenje muzeja okarakterizirano je kao elitističko te je danas manje prisutno u muzejskoj praksi.

S druge strane, muzeji su također dio tržišta. Iz tog razloga, na njih se može gledati kao na industriju koja prati tržišne trendove i nastoji privući što više posjetitelja. Kako bi privukli posjetitelje, muzeji se oslanjaju na promociju i kreiranje novih edukativnih sadržaja i načina prenošenja znanja. Za razliku od muzeja-hrama u kojem je znanje na neki način mistificirano, unutar ovakvog diskursa znanje je demokratizirano, tj. dostupno svima, te ga često prati pojam zabave. Ovakav tip muzeja garantira mogućnost stjecanja znanja na manje bezbolan, zabavan način pa time postaje dijelom industrije zabave i spektakla:

Most museum theorists agree that today the museum has borrowed from the cinema and the theme park to become a spectacle that engages all senses, whether staged to evoke an aesthetic experience, a historical context, or an interactive learning environment. Some, like Kirschenblatt-Gimblett, say that such spectacle has the potential to create a powerful learning experience. Others such as a philosopher Jean Baudrillard and art historian Rosalind Krauss, claim that such sensory stimulus collapses into meaningless (Marstine 2006:13).

Muzej, možemo zaključiti iz prethodnog citata, posuđuje logiku spektakla na koju se oslanjaju kina i zabavni parkovi te, bilo da evocira neki povijesni događaj ili estetsko

iskustvo polazi od senzornih podražaja. Osim toga, kao dio tržišta, muzeji traže načine kako da financiraju svoje djelatnosti a institucije koje ih podupiru mogu biti država, korporacije ili privatni investitori. Mogući investitori također imaju vlastite interese; korporacije primjerice mogu koristiti muzeje za vlastitu promidžbu, države mogu zahtijevati obilježavanje nekog povijesnog događaja ili ulaganjem u muzej nastojati oživjeti određene dijelove grada i države. Muzeji su u ovom smislu ovisni o investitorima te svoju ideologiju oblikuju prema njihovim zahtjevima. (Marstine 2006:11)

Treći način shvaćanja muzeja tumači se iz perspektive postkolonijalne teorije. Sama povijest muzeja vezana je uz kolonizaciju i reprezentaciju raznih kultura koja je uvjetovana neravnopravnim odnosima moći koji se iščitavaju u načinu prikazivanja i interpretiranja Drugog. Marstine je to objasnila ovim riječima:

Many comentators see the museum as a colonizing space engaged in clasification processes that define people. They look to postcolonial theory, which examines how imperialist and patriarchal structuers have shaped and continue to shape culture, and which identifies strategies for change. [...]Museum construct the 'other' to construct and justify the 'self'. In forming collections by appropriating- makeing one's own- objects from non-western cultures, museums reveal more about the value systems of the colonizer than about the colonized (Marstine 2006:14).

Muzej u ovom smislu odražava sustav vrijednosti onog tko je na poziciji moći i onog tko interpretira Drugog u odnosu na vlastiti sustav vrijednosti. Osim toga, ova vrsta muzeja izdvaja pojedinačne predmete iz njihovog okruženja te ih rekontekstualizira u novom prostoru čime takvi predmeti gube svoju kulturnu dinamiku te postaju tek simboli nekog djelovanja ili kulturnog fenomena. Čineći to, muzej postaje pasivan prostor u kojem se gomilaju, pod izlikom očuvanja, predmeti koji pripadaju različitim razdobljima i mjestima.

Četvrti način poimanja muzeja odnosi se na ideju o post-muzeju. Post-muzej je institucija koja više nije muzej u klasičnom smislu te riječi, već institucija koja nastoji izbjeći prethodno opisane politike muzeja i koja, dovodeći sebe u pitanje, aktivno nastoji surađivati s posjetiteljima te grupama ili zajednicama od kojih muzejski izlošci potječu. (Marstine 2016:19). U prvom redu ona jasno artikulira svoje strategije i odluke te ih kontinuirano procjenjuje na način da je svjesna problema različitih pristupa reprezentacije. Post-muzej isto tako ne gleda na posjetitelje kao na pasivne promatrače, ne transformira znanje po principima redukcionizma i potiče grupe da aktivno sudjeluju u politikama muzeja i njihovom diskursu. Osim toga, nastoji prezentirati fenomene u svoj svojoj konfliktности i kontradikciji te se smatra institucijom koja obraća pozornost na pitanja društvene nejednakosti.

Kao primjer ove vrste muzeja autorica spominje Muzej antropologije Sveučilišta u Denveru. Presentacija zbirke koja obuhvaća predmete američkih indijanaca u ovom muzeju poštuje zakon pod imenom NAGPRA (Native American Graves Protection and Repatriation Act). Ljudski ostaci i predmeti korišteni u pogrebnim običajima te predmeti povezani s raznim ceremonijama smješteni su u dva različita odjeljka kojima je pristup dozvoljen samo određenom muzejskom osoblju i predstavnicima plemena. Posjeta je ograničena na članove plemena i osoblje koje kontrolira uvjete u kojima se izlošci nalaze. Ženama koje imaju menstruaciju pristup je zabranjen. Nije dozvoljeno istraživanje predmeta a njihova dokumentacija je povjerljiva. Članovi plemenskih zajednica mogu doći prinositi žrtve paljenjem kadulje, duhana i sl. Ljudski ostaci ne čuvaju se u uvjetima bez kisika već su umotani u muslin tako da tijelo 'diše', itd. Ovakva muzejska politika nastoji dati prednost zajednicama iz kojih potječu izloženi predmeti, poticati ravnopravnost između posjetitelja i institucije te senzibilizirati sve posjetitelje na probleme reprezentacije.

Iz prethodno navedenog vidimo da su muzeji svoj odnos prema posjetiteljima i javnosti mijenjali onako kao se mijenjala paradigma predočavanja i reprezentacije. Moja teza je da danas tu paradigmu determinira simulakrum, bez obzira na to da li je cilj muzeja učenje kroz zabavu, ili samo zabava, slijedi li muzej tržišne tendencije ili ne, postoji li kao odraz autoriteta ili je post muzej. Sve te ciljeve muzej danas postiže kroz reprezentaciju koja se oslanja na simulaciju te stoga smatram da ga se može promatrati kao simulakrum.

U prethodnom dijelu teksta nastojala sam objasniti širi društveni kontekst koji utječe na nastanak simulakruma, odnose između uporabne i razmjenske vrijednosti, te način na koji taj kontekst oblikuje suvremeni muzej. U uvodu, ovaj pristup okarakterizirala sam kao pristup simulakrumu izvana jer je taj širi kontekst razlog proliferacije simulakruma. U daljnjem tekstu, muzej kao simulakrum nastojim promatrati iznutra polazeći od pitanja do kakvih posljedica spomenuta proliferacija simulakruma u suvremenom društvu dovodi u vidu izraza? Naime, određeni način izražavanja diktira način reprezentacije a način reprezentacije ostvaruje muzej kao simulakrum. Koje su posljedice proliferacije simulakruma na izraz i na izražavanje, posebice kada je riječ o predočavanju?

Najbolji odgovor na to pitanje po mom mišljenju dao je Frederic Jameson u svom već spomenutom djelu *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Tražeći odrednice postmoderne, Jameson primjećuje da se produkcija kulturnog u današnjem društvu oslanja na simulaciju (Jameson 1991:24). U uvodu su navedeni neki od primjera koje

autor spominje, a to su historicizam u arhitekturi, povijesni roman u književnosti, *retro* nostalgija u filmu, te hiperrealizam u slikarstvu. Uzmimo primjerice historicizam u arhitekturi (Jameson 1991: 17). U suvremenim građevinama često nailazimo na elemente koji pripadaju nekom drugom vremenu ili stilu. Ti elementi su kopije dijelova nekog drugog stila ukomponirani u novu građevinu čiji je kontekst—ekonomski, politički, društveni, bitno drugačiji od konteksta u kojima se kopirani elementi prvotno pojavljuju. Građevina je time *pastiche* stilova, a kopirani elementi mogu ciljano biti prisutni kao tvorci nekog smisla, nekog novog značenja ili samo kao estetski elementi. No bit je u tome što za stvaranje novog koje se nalazi u novom kontekstu, posežemo za starim, odnosno za kopijom koja pripada nekom drugom vremenu. Prema tvrdnjama Jamesona, ovo se događa kao posljedica kolapsa ideologije stila kasne moderne. (Jameson 1991:16). Ideologija stila kasne moderne je zapravo težnja da se uspije izraziti ono što bismo mogli okarakterizirati kao *mal du siècle* kasne moderne. Taj *mal du siècle* za epohu moderne bio je osjećaj marginalizacije, osobnog revolta, samoće i radikalne izolacije individue koje su pronašle svoj odraz u umjetničkim djelima. Svi ti osjećaji pronašli su izraz tvoreći individualni stil jer su bili dio određenog pojedinca, umjetnika, koji je društvo osjećao kroz sebe, kroz kontrast kojeg je uvidio između sebe i društva u cjelini. Spomenute afekte koji su bili karakteristični za modernu, zamijenili su afekti karakteristični za postmodernu a spomenuti kolaps stila dogodio se iz razloga što je postmoderna individua također drugačija kao i njen pripadajući *mal du siècle*. Prema riječima Jamesona, osjećaj izoliranosti i marginalizacije sada je zamijenila fragmentacija subjekta. (Jameson 1991:28). Naime, mogućnost ekspresije pa tako i osobnog stila postoji ukoliko subjekt postoji kao individua, cjelina samom sebi dovoljna, monad, kako ga naziva Jameson, koji svojim izrazom i stilom plaća cijenu svoje individualnosti (Jameson 1991:10). Kao primjer, Jameson analizira *Krik* Edvarda Muncha. Prema autoru, *Krik* je ‘kanonski izraz modernističkog tematiziranja alijenacije, anomalije, samoće i društvene izoliranosti’ (Jameson 1991:10) ali je također i ‘virtualna dekonstrukcija estetike izraza po sebi’. Sam koncept izraza podrazumijeva određenu podijeljenost unutar subjekta jer je on u isto vrijeme i onaj koji osjeća afekt ali i onaj koji ga vlastitim izražavanjem promatra. Ta dvojakost potom podrazumijeva da postoji ono što je unutra (afekt) te ono što je vani (izraz). Promatrač potom hermeneutičkim činom, odnosno interpretacijom, eventualno dolazi do dubine značenja. No u svijetu postmoderne, tvrdi Jameson, težnju za ekspresijom unutarnjih konflikata subjekta zamjenio je nedostatak afekta (Jameson 1991:13) Do toga dolazi jer ekspresija, kako sam

maloprije navela, implicira postojanje unutarnjeg i vanjskog, odnosno jednu od opozicija koje postmoderno vrijeme niječe.

Moment nedostatka afekta, kojeg Jameson naziva *The Waning of Affect*, za posljedicu ima nestanak osobnog, specifičnog stila, ali isto tako i nemogućnost ili nepoželjnost ekspresije afekata, stoga što centrični subjekt, ili *self* koji bi bio nositelj samog osjećaja, više ne postoji (Jameson 1991:14). Naime, postmoderni *self* je fragmentiran.

Polazeći od koncepta kojeg je Lacan nazvao *Breakdown of the signifying chain*, Jameson objašnjava kako fragmentirani subjekt na drugačiji način doživljava a time i izražava povijesno sadašnje i buduće. Naime, prema riječima Lacana, značenje ne proizlazi iz tipa odnosa jedan na jedan, ili drugim riječima, direktnog odnosa između Označitelja i Označenog, imena i koncepta, već iz neprestanog kretanja Označitelja prema Označitelju. Iz toga proizlazi da ono što nazivamo Označenik, odnosno sam sadržaj, koncept ili značenje nastaju kao posljedica odnosa između više Označitelja, te nastaju kao efekti odnosa između Označitelja. Kada lanac između Označitelja pukne, značenja po sebi nema, postoje samo međusobno nepovezani Označitelji. Subjekt je danas okružen događajima, slikama, iskustvima koji mogu biti međusobno nepovezani ali se odvijaju istovremeno, kao da boravi u više nepovezanih sadašnjosti u isto vrijeme (Jameson 1991:26). U takvom okolišu teško je svoj identitet, koji je prema Jamesonu efekt unifikacije sadašnjosti s prošlošću i budućnošću uz pomoć prirode jezika, posložiti koherentno u odnosu na neki centar (Jameson 1991:25). Iz tog razloga, i izraz postmodernog subjekta je fragmentiran, a najbolje ga predočava *pastiche*, kombiniranje različitih elementa iz već postojećih slika. Budući da je nakon dekonstrukcije stila nestalo i specifičnog izraza, umjetnici posežu za prošloću i novo stvaraju ode elemenata starog čime se stvaraju uvijek nova značenja. Ovo stanje Jameson opisuje kao pristup sadašnjosti kroz umjetnički jezik simulakruma (Jameson 1991:20). Simulakrum je za Jamesona, koji svoju definiciju simulakruma izvlači iz Platonove, 'identična kopija čiji model nikada nije ni postojao' (Jameson 1991:17).

Naime, u Sofistu, Platon govori o dva načina stvaranja slika. Prvi se odnosi na stvaranje kopije koja vjerno predočava original, dok drugi podrazumijeva kopiju koja je namjerno oblikovana da bi iz promatračeve perspektive izgledala kao da posjeduje pravilan, očekivan oblik. Platon kao primjer upotrebljava grčke kipove koji su pri vrhu isklesani neproporcionalno veći i širi u odnosu na donji dio. Promatrač bi tako dobio dojam da gleda u neki simetričan i relističan prikaz. No kada bi s određene visine i udaljenosti mogao promotriti isto djelo, vidio bi da je ono zapravo deformiranog oblika, s namjerom napravljeno

tako da iz određene perspektive izazvalo određeni dojam. Platonu je ovaj primjer poslužio kao metafora za onog filozofa koji preobliči istinu da bi se činila točnom sve dok se ne zauzme pravi kut gledanja, no iz navedene metafore također možemo iščitati i to da Platon podrazumijeva postojanje (barem) dviju vrsta prikaza, odnosno kopija. Jedna vrsta je ona koja vjerno nastoji prikazati original, ona koja identično predočava model dok je druga simulakrum, kopija koja se tek naizgled podudara s modelom dok se ne zauzme drugačija perspektiva iz koje se vidi njegov stvarni oblik. Deleuze definira te dvije vrste kopija na slijedeći način:

"Copies are secondhand possessors, well grounded claimants, authorized by resemblance. Simulacra are like a false claimants, built on a dissimilitude, implying an essential turning away. It is in this sense that Plato divides the domain of the image-idols in two: on the one hand copies (likeness), on the other the phantasmatic simulacra (semblances)". (Deleuze 1983:47)

U ovom citatu Deleuze prenosi Platonovu podjelu prirode prikaza na kopiju i na simulakrum koja zapravo implicira da postoji dvojak odnos naspram određenog modela ili originala. Iz tog razloga bitno je objasniti kakav je odnos modela i kopije, te kakav je odnos modela i simulakruma. Odnos između kopije i originala zapravo odražava metafizičko poimanje svijeta u kojem original postoji kao Ideja s one strane Pojavnosti. Drugim riječima, svijet u kojem obitava Platon, i sam Platon kao pojavnost je kopija neke stvarnosti koja se nalazi iza (*meta*) opipljive i vidljive stvarnosti. U ovom svijetu pojavnog borave kopije Ideje, njihove reprezentacije i simulakrumi. Tako u alegoriji spilje, Platonovi likovi na zidovima spilje u kojoj su cijeli život prisiljeni boraviti, vide samo reprezentacije stvarnosti, sjene koje samo predočavaju stvarnost ali nisu ta stvarnost sama po sebi. Original je dakle Ideja koja proizlazi iz te metastvarnosti, Ideal ili model, koncept kojeg sjene samo reflektiraju.

Za Platona čin reprezentacije počiva na hijerarhijskom razlikovanju istinitog i lažnog. Istinito je ono što vjerno reprezentira model, a lažno ono što hini da ga vjerno reprezentira, odnosno simulakrum. Međutim, čin reprezentacije danas ne počiva na takvom razlikovanju—razlikovanju istinitog od lažnog, vanjskog od unutarnjeg ili biti od pojavnosti. Naime, kada nestane ono što se uzima kao prvobitni referent koji je nekoć bio pojam Boga, nestaje i spomenuta hijerarhija, a potom i istinito i lažno, unutarnje i vanjsko te bilo koja druga binarna opozicija, jer više nema polazne točke u odnosu na koju bi se lažno ili istinito uspoređivalo. Iz tog razloga, nemoguće je zauzeti eksplicitni stav da je nešto lažno ili istinito autentično ili neautentično. Za pojam simulakruma Gillesa Deleuza primjerice, to pitanje više nije ni važno. Stupanj točnosti reprezentacije nije važan iz razloga što se postavlja pitanje

prirode prvobitnog modela odnosno, apstraktnije rečeno, postavlja se pitanje prirode same zbilje: 'The reality of the model is question that needs to be dealt with. Baudrillard sidesteps the question of whether simulation replaces a real that did indeed exist, or if simulation is all there has ever been' (Massumi 1987:92). Za Deleuza, simulacija je proces koji stvara zbilju, jer stvara efekt zbilje, a na tu zbilju vežu se nove simulacije koje opet stvaraju novu zbilju. Deleuze simulakrum ne promatra kao cilj čija se vrijednost procjenjuje stupnjem autentičnosti u odnosu na model, već kao sredstvo kojim se ostvaruje novo značenje, odnosno, nova zbilja.

Moj cilj u analizi muzeja krapinskih neandertalaca nije vrednovati stupanj autentičnosti reprezentacije jer smatram, s obzirom na gore navedeno, da to pitanje nije od ključne važnosti. Meni je u ovom radu cilj pokazati da muzej možemo promatrati kao simulakrum te način na koji taj simulakrum ostvaruje nova značenja i iskustva.

Može li se Muzej krapinskih neandertalaca shvatiti kao simulakrum? Gledano u cjelini, Muzej krapinskog pračovjeka je poput holograma koji stapa posjetitelja sa svijetom kojeg predočava. On nije njegova autentična kopija već nastoji djelovati kao kopija određene predodžbe o razvoju ljudske povijesti, o zemljinoj prošlosti, o napretku znanosti, stvarajući time vlastitu zbilju.

3. PROSTORNA ORGANIZACIJA MUZEJA I DOMINANTNI NAČINI IZLAGANJA

Muzej krapinskih neandertalaca podjeljen je na nekoliko tematskih jedinica. Već sam spomenula da se muzej kao građevina uklapa u okoliš koji ga okružuje jer podsjeća na spilju, kako izvana tako iznutra. Prva jedinica arhitektonski je simulacija spilje, prostor poput atrija omeđen betonskim zidovima čija površina nije ravna već imitira površinu zida spilje. U tom dijelu muzeja smješten je ekran na kojem se prikazuje film o životu krapinskog pračovjeka, a dvoranu ispunja tišina i zvukovi s ekrana što također utječe na dojam prostora u kojem se nalazimo jer ga na neki način čini još voluminoznijim.

Iz velikog atrija, posjetitelj prolazi kroz suženje u obliku hodnika koje je tematski druga jedinica muzeja jer je posvećena Krapini u doba otkrića ostataka pračovjeka. Hodnik je simulacija ulice grada Krapine u kojoj se nalaze ljekarna, škola i gostionica, čuje se pištanje vlaka koji stiže u grad i razgovori ljudi koji komentiraju pronalazak arheoloških ostataka.

Treća jedinica mogla bi se okarakterizirati kao vremeplov kroz razvoj znanosti od antike do danas. Arhitektonski prostor nije hodnik već dvorana, ali su izlošci, i vremenska linija koja ih prati, postavljeni tako da se posjetitelj ipak kreće kroz hodnik izložaka jer je važno linearno pratiti događaje koji su doveli do novih znanstvenih metoda koje su omogućile istraživanje ostataka pračovjeka. Ova jedinica podijeljena je na dva dijela. U prvom se predočava razvoj znanosti u širem smislu, a u drugom, otkriće krapinskog pračovjeka i znanstvene metode kojima se služilo u doba njihova otkrića.

Vremeplov u obliku hodnika ulazi u manju prostoriju, također poput hodnika ali s još nižim stropom, zvuk se mijenja, prostor je taman ali osvijetljen crvenim svjetlom i služi poput predvorja koje nagovješta promjenu teme. Iz prikaza povijesti znanosti prelazimo u četvrtu temu muzeja, prikaz povijesti svemira i nastanka Zemlje koji počinje animiranim prikazom Velikog praska. Iz hodnika odjednom ponovno ulazimo u veliku prostoriju poput spilje koja se spiralno polagano uzdiže i u kojoj pratimo povijest nastanka Zemlje i života na Zemlji. U tom dijelu dolazimo do pračovjeka, razvoja prvih humanoida, njihova kretanja te naposljetku do neandertalaca.

Peta cjelina posvećena je sintezi prethodno ispričanih priča u kojima se isprepliću ostignuća znanosti, postignuća čovjeka na polju znanosti i umjetnosti a raspoređena je u nekoliko manjih kružnih prostorija koje naposljetku dovode do izlaza iz muzeja i puteljka koji vodi do prave spilje. Šesta cjelina je dakle prava spilja koja i pripada i ne pripada muzeju a s kojim tvori odnos modela i simulakruma.

Muzej krapinskih neandertalaca spada u takozvane «iskustvene» izložbe: koje se dijele na tri vrste: one predočavaju neki imaginarni svijet, one koje u cjelini predstavljaju interpretaciju određenog fenomena (poput šetnje kroz ljudsko srce koje se proteže na dva kata) i naposljetku na one izložbe koje teže što autentičnijoj rekonstrukciji referentnog svijeta koje nazivamo «rekonstitutivne izložbe»:

"Immersive experiential exhibits can be conceptualized as reconstituting, creating or interpreting a reference world (Mortensen 2010; citing a paper by Florence Belaen, published in French). Immersive exhibits of the *reconstitutive* type strive to recreate an external reference world as authentically as possible (Mortensen 2010, 325). An example could be a life-sized streetscape or landscape, incorporating authentic objects and encompassing the visitor through pathways within the exhibit. Immersive exhibits of the *creation* type create a fictitious environment, such as a tunnel enabling visitors to experience each of their five senses (ibid.). A third type of immersive exhibit *interprets* an existing reference world, in an indicative or symbolic way (ibid.)." (Roppola 2012:17)

Muzej krapinskog pračovjeka je kombinacija interpretativne i rekonstitutivne vrste izložbi. Izdvojiti ću kao primjer gore spomenutu drugu cjelinu muzeja koja se bavi pričom o Krapini u doba otkrića ostataka neandertalca, a koja je koncipirana kao ulica grada Krapine u kojoj se jedan za drugom nižu prostorije u kojoj su prikazane gostionica, škola i ljekarna iz doba devetnaestog stoljeća. Ovaj dio izložbe rekonstruira dio stvarnosti grada Krapine u doba otkrića, odnosno, one dijelove grada najvažnije za priču koju muzej ima namjeri ispričati. U ljekarni se po prvi put pristupilo analizi i očuvanju pronađenih ostataka, u školi se učilo o povijesti zemlje i povijesti čovjeka, a u gostionici se prepričavao događaj koji je u gradu izazvao uzbuđenje. Interpretativni dio izložbe je primjerice treća cjelina muzeja u kojoj se nalaze izložci koji interpretiraju razvoj znanosti od antike do danas, pa tako primjerice Da Vincijev *Vitruvijski čovjek* simbolizira znanje o proporcijama i geometriji te zajedno s ostalim izlošcima prepričava kako je tekao razvoj znanosti.

Ova dva modela izlaganja međusobno se preklapaju i isprepliću tijekom cijele izložbe ali su samo neki od načina na koji takozvane iskustvene izložbe mogu djelovati kao simulakrum. U studiji slučaja detaljno analiziram pojednine cjeline izložbe nastojeći ih povezati sa prethodno izloženom teorijskom podlogom.

4. STUDIJA SLUČAJA: Muzej krapinskih neandertalaca kao simulakrum

4.1. Arhitektura muzeja

Muzej krapinskih neandertalaca već kao građevina podsjeća na spilju. Nalazi se nedaleko od samog grada ali u šumi, u blizini mjesta gdje je nekoć stajala, danas urušena, prava spilja pračovjeka. Njen izgled uklapa se u okoliš koji ju okružuje. Muzej je zavučen u podnožje jedne uzvisine te djeluje kao njen dio. Pročelje je od stakla pa reflektira šumu na suprotnoj strani, čime se još više stapa s okolišem:



Sl.1.



Sl.2.

Izgled muzeja evocira spilju, odnosno simulira neke od njenih značajki. Primjerice, njezin volumen, proporcije i pročelje proizašli su iz analize izgleda prave spilje, a pročelje je obloženo miocenskim žutim pijeskom. Kao građevina, muzej izvana nije hiperrealistična reprodukcija originalne spilje pračovjeka, ali ju svojim izgledom rekonstruira barem djelomično, pozivajući se na neke 'autentične' momente. Jedna od glavnih značajki imitacije je uklopljenost u prostor u kojem se nalazi, a koja se ostvaruje upravo reprezentirajućom simulacijom. Iz tog razloga, može se tvrditi da kao građevina ovaj muzej sudjeluje u diskursu postmoderne. Jameson naime, u već spomenutom djelu, izdvaja nekoliko najvažnijih značajki postmoderne na primjeru arhitekture. Kao jednu od značajki navodi estetski populizam, trend koji se suprotstavlja ideološkim postavkama kasnog modernizma. Arhitektura kasnog modernizma ideološki podržava utopijske projekte, odnosno odražava vjeru u napredak, vjeru u društvene promjene a time i vjeru u znanost. Njegova arhitektura primjerice, prema tvrdnjama autora, uništava koncepciju tradicionalnog grada tako što u okoliš upisuje građevinu koja odskače od njegovog konteksta:

"High modernism is thus credited with the destruction of the fabric of the traditional city and of its older neighbourhood culture (by way of the radical disjunction of the new Utopian high-modernist building from its surrounding context); while the prophetic elitism and authoritarianism of the modern movement are remorselessly denounced in the imperious gesture of charismatic Master. " (Jameson 1991:xii)

S druge strane, nastavlja autor, postmoderna arhitektura može se tumačiti u svjetlu estetskog populizma; približava se masi, udaljujuvajući se od Utopijskog. Fascinirana je kičem, pop kulturom, TV serijama, a elemente svakodnevnog i trivijalnog izdiže na razinu lijepog. No ono što je ovdje od veće važnosti je to da se nastoji uklopiti u okoliš u kojem se nalazi. Građevine postmoderne nemaju namjeru u okoliš upisivati jezik utopije već nastoje govoriti jezikom okoliša u kojem se zatiču. U mom slučaju taj jezik okoliša metaforički je izraz za prirodu u kojoj se muzej nalazi a u koju se želi što bolje uklopiti imitiranjem značajki prirodnih geomorfoloških pojava.

Imitacija ovdje ne znači stvarati savršenu kopiju spilje, već nešto što i jest i nije njena kopija. Muzej krapinskog pračovjeka, kao građevina, ne kopira sve značajke stvarnosti spilje, pa opet, prvi dojam kojeg sam stekla kada sam prvi put posjetila muzej je taj da podsjeća na spilju. To je iz razloga što simulakrum, osim sličnosti, uvijek sadržava i razliku o odnosu na referenta, te se upravo u toj razlici osvještava odnos koji postoji između polazne točke, odnosno modela i krajnje točke, odnosno simulakruma. Stvarnost i autentičnost modela pritom nije bitna. Mi pretpostavljamo parametre koji su određivali izgled prave spilje i

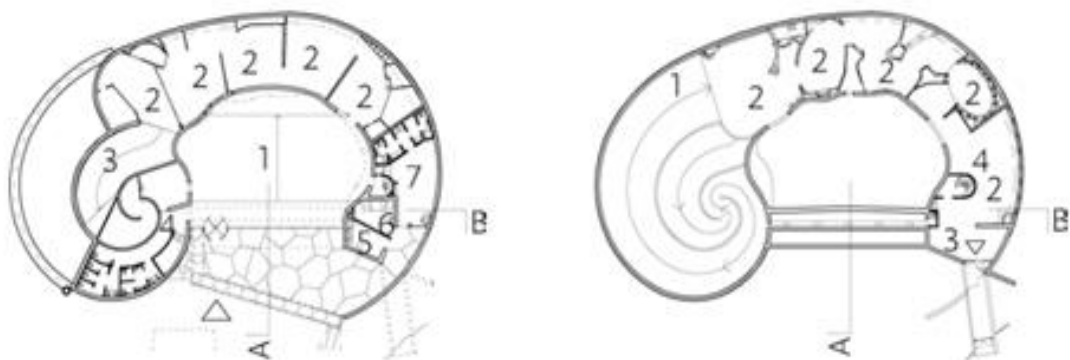
imamo u mašti sliku, ne točnu, ali okvirnu sliku onoga što je nekada bila prava spilja. U razlici između te predodžbe, i onoga što vidimo u sadašnjosti u vidu imitacije stvara se odnos, usporedba, a naposljetku i značenje. Iz tog razloga Deleuze tvrdi da simulakrum ima potencijal stvaranja novih značenja.

Unutrašnjost muzeja otvara se atrijem koji sada podsjeća na spilju iznutra. Ulazak u ovaj muzej može se doista usporediti s ulaskom u špilju. Ako je vani sunčan dan kao u mom slučaju, onda je nakon ulaska potrebno nekoliko sekundi da se oči priviknu na tamu. Osim toga, s druge strane staklenog pročelja smješten je veliki ekran na kojem se, uvijek ispočetka, pušta film o životu pračovjeka pa se već izvana mogu čuti razni zvukovi. Tako primjerice ako posjetitelj dođe u trenutku kada pračovjek na ekranu pali vatru, može se čuti samo zvuk struganja kremenja koji odzvanja u prostoru čime se dojam o proporcijama spilje stječe prvo auditivno, a vizualno tek kada se oči priviknu na tamu. No kada film prikazuje nasilne događaje ulazak u mrak muzeja popraćen kricima s ekrana djeluje još dramatičnije. Nakon što se oči priviknu na tamu, počinje se nazirati oblik simulirane spilje. Ovalne zidne površine apstrahiraju nepravilnu prirodnu morfologiju spilje a siva boja betona u kojem je izvedena unutrašnjost imitira njenu prirodnu boju. Veličina prostorije koju skriva stakleno pročelje također je dio efekta simulacije. Prostor unutra kao da je veći, dublji, nego što vanjski izgled građevine daje naslutiti. Izvana, pročelje muzeja izgleda kao jednostavna pravokutna ploha koja kao da nema dubinu jer se bočni i stražnji dijelovi strukture koji su 'uvučeni' u okoliš ne mogu vidjeti. Pročelje tako djeluje kao portal kroz kojeg se ulazi u drugi svijet kojim dominira ekran na kojem se prikazuje već spomenuti film.

Na zidovima spilje nalaze se otvori pravokutnih oblika koji također podsjećaju na ekrane i koji kao da služe da zavirimo u još dublje djelove spilje i druge svjetove koje muzejski postav reprezentira. Apstrakcija prirodnih nepravilnih oblika špilje koja se učituje u 'valovitim' ploham zidova, u kontrastu je s ovim pravokutnim ekranima koji daju uvid u druge djelove muzeja. Moglo bi se reći da su već na razini arhitektonske izvedbe simulakruma na simbolički način sabijeni elementi suvremenog (u vidu ekrana koji danas dominira društvenim životom) i onog pretpovijesnog ili prirodnog u vidu imitacije morfologije spilje.

Krećući se u predviđenom smjeru, jer smjer kretanja ovdje u potpunosti određuje muzej, prostor se nenadano sužava i nastavlja se kao hodnik. Ovdje se mijenja i zvuk ali i boja prostora pa se i time naglašava kontrast u odnosu na prethodnu prostoriju. Boja u atriju je u nijansama na kojoj se reflektiraju hladna plava i zelena, a boja u novom prostoru je u

nijansama smeđe, roze i narančaste, te djeluje toplije. Nenadano se mijenja i priča. U ovoj cjelini prikazuje se ulica grada Krapine a prostor se nastavlja kao hodnik podijeljen na nekoliko cijelina kao što je u prethodnom poglavlju opisano. Da bih bolje objasnila organizaciju prostora slijedeća fotografija prikazuje tlocrt muzeja.



Sl.3.

Na slici vidimo opisani atrij, prostor u središtu tlocrta. Na desnoj fotografiji vidimo ulaz u drugu cjelinu koja podsjeća na hodnik i koja je označena brojem dva. Nastavljamo lijevo prateći hodnik koji je tematski podijeljen na više manjih cjelina a zatim ulazimo u prostor s lijeve strane tlocrta koji podsjeća na pužnicu i kojim se postepeno penjemo prema galeriji s koje se pruža pogled na atrij. Galerija nas vraća na kat iznad hodnika koji je označen brojem dva te nas vodi kroz dodatne dijelove postava do izlaza iz muzeja. Kretanje kroz prostor je fluidno, određuje ga muzej, što je značajno jer je priča muzeja koncipirana kao vremeplov pa je postav važno pratiti linearno. Hodnici koji su označeni brojem dva na tlocrtu završavaju ulazom u dvoranu u čijoj se sredini ističu betonske spirale kojima se uspinjemo do drugog kata:



Sl.4.

Na slici se može vidjeti da spirale prethode spirali DNA. Na taj način arhitektura se stapa s izložkom te zajedno simboliziraju postepeni razvoj vrsta. Osim toga, dno spirale posvećeno je postanku Zemlje, dok je dio iz kojeg izvire spirala DNA početak pojavljivanja živih bića na Zemlji. Penjući se spiralom, postepeno dolazimo do trenutka pojave prvih hominida. Ovaj dio izložbe spada u prethodno spomenuti interpretativni način izlaganja. Taj interpretativni način izlaganja ostvaren je simboličkom simulacijom DNA spirale, reprodukcijama ključnih pronalazaka iz prošlosti zemljine flore i faune, skeletona dinosaura u stvarnoj veličini, i imitacijom zvuka tadašnjeg okoliša. Naposljetku, prostor se ponovno sužava u oblik hodnika koji je opet podijeljen na više cijelina kružnog, polukružnog, i pravokutnog tlocrta. Arhitektura muzeja, na prethodno izložen način, sudjeluje u stvaranju muzejske priče i zapravo je neodvojiva od samog postava. Alain De Botton u svom djelu *The Architecture of happiness* istražuje na koji način prostori građevina utječu na ljudske osjećaje. Tako primjerice gotičke građevine izazivaju divljenje, strahopoštovanje ili strah zbog svoje visine. No ono što De Botton želi naglasiti je da od građevina očekujemo ne samo da nam pruže zaštitu, već i to da nam svojim izgledom nešto govore (De Botton 2006:12). Za Muzej krapinskog pračovjeka prva je zadaća upravo da svojim izgledom uobliči određeno iskustvo, da svojim izgledom bude u interakciji s posjetiteljem. Izgled prostora, zbog nenadanih promjena volumena i tlocrta raznih cjelina kod mene je izazvao osjećaj neprestanog otkrivanja novog koji je popraćen osjećajem čuđenja. Zatim divljenja čim bi se hodnik pretvorio u dvoranu, i znatiželje, u trenutku kada se dvorana ponovno pretače u hodnik. Drugim riječima, oblik dvorane zahtjeva da zastanemo i da njenu veličinu koja nas višestruko nadmašuje obuhvatimo jednim pogledom, a hodnik da uvijek idemo dalje postepeno otkrivajući nove činjenice.

4.2. Simulakrum iznutra

Prostor atrija, kao što je gore opisano, bez postepenog prijelaza uvodi nas u prostor u obliku hodnika čija zakrivljenost sprječava da izložbu obuhvatimo jednim pogledom. Ti nenadani ulazi u hodnike i izlazi u veće prostorije zaista podsjećaju na kretanje kroz spilju, kao kada iz uskog prolaza unutar spilje slučajno izađemo u neku veću dvoranu i obrnuto, uvijek se pitajući gdje i kako spilja završava. Hodnik u kojeg se ulazi iz atrija reprezentira ulicu grada Krapine. Postav započinje simulacijom gostionice u kojoj se nalazi gradonačelnik Vilibald Sluga koji je u ime grada i građana potpomagao iskopavanja Antuna Gorjanovića Krambergera, tematski obuhvaća priču o pronalasku kostiju, ali isto tako i priču o načinu života Krapine u devetnaestom stoljeću. Život grada Krapine predočava detaljima u gostionici, realističnim prikazom same gostionice od stolova i stolnjaka do čaša i vrčeva te prozorske zavjese. U opisu izložka koji je nazvan *Krapinski vandrček* pretpostavlja se da su Krapinci sa zanimanjem raspredali o nalazima u gostionici, ispijajući takozvani *vandrček* ili u prijevodu *putnu* (iz njem. Wanderer što znači putnik). Simulacija života grada kojeg se želi reprezentirati u ovom dijelu prostora potpomognuta je zvukovima pištanja vlaka, razgovorima građana koji jedni druge pozdravljaju ili koji jedni drugima prepričavaju događaj pronalaska ostataka pračovjeka. Iz audiozapisa može se razaznati da Kramberger vlakom stiže u grad gdje ga netko dočekuje. Ovdje simulacija u isto vrijeme reprezentira uobičajeni tijek života grada devetnaestog stoljeća ali i trenutak u kojem se odvija središnji događaj otkrića ostataka. Simulacija naime omogućava reprezentaciju više povezanih ili nepovezanih stvarnosti u isto vrijeme, događaja koji se isto tako u zbilji odvijaju simultano, te ih mi simultano i doživljavamo, poput fragmenata zbilje. Kao što je napomenuo Jameson, stvarnost danas doživljavamo nužno fragmetarno jer smo okruženi nebrojenim događajima koji se odvijaju simultano a mogu biti povezani, nepovezani ili čak kontradiktorni. Onako kako doživljavamo stvarnost, tako je i izražavamo, također kroz fragmente. To se odnosi i na prošlost, koju danas možemo isto tako fragmentarno izraziti tvoreći time, u mom konkretnom slučaju, koherentnu sliku ili bolje rečeno doživljaj grada.

Do gostionice se nalazi škola u kojoj sjedi učitelj Josip Rehorić. On je 1895. godine Prirodoslovnom muzeju u Zagrebu poslao kosti koje je slučajno pronašao u spilji a za koje nije znao kome i kojem razdoblju pripadaju. Na jednoj od školskih klupa nalazi se kopija paketa u kojem je ostatke poslao u Zagreb s tekstom pisma u kojem se pojašnjava njegov

sadržaj. Učionica je opremljena klupama i stolovima koje je muzeju posudio Hrvatski školski muzej. Tu su i Lehmanovi modeli ljudskih glava, mape, spužva, kreda, dnevnik, slika Franje Josipa na zidu i raspelo, a sve je u opisu izložaka dovedeno u vezu s autentičnim predmetima iz razdoblja devetnaestog stoljeća koji ovdje predstavljaju povijest Krapine.

Do učionice je ljekarna u kojoj ljekarnik obrađuje kosti. Navodno je Ivan Gaj, otac Ljudevita Gaja koji je inače bio ljekarnik, prvi uočio kosti i o nalazima izvjestio kemičara Pavla Kitaibela još pred kraj osamnaestog stoljeća. U svakom slučaju, u gradskoj ljekarni su se pronađene kosti prvi put obradile i konzervirale. Opis izložaka poziva se na kulturu urbanog života pa je učionica tako simbol ulaganja u buduće generacije, ljekarna simbol razine osviještenosti i napretka a gostionica simbol dobrodošlice, prijateljstva i gostoprimstva Krapinaca.

Prikaz ljudi u prirodnoj veličini, prostorije s predmetima koji pripadaju devetnaestom stoljeću, bili oni kopije ili autentični predmeti iz tog razdoblja, audiozapis, te igra veselih i toplih boja reproduciraju doživljaj ulice grada Krapine, život gradske ulice devetnaestog stoljeća te trenutak otkrića ostataka pračovjeka simultano. One jesu fragmenti, ali fragmenti ukomponirani u homogeni narativ. Drugim riječima, simulacija preko fragmenata može ispreplesti koherentnu priču i to na način da više događaja doživimo simultano.

No da bi nastavio izlaganje o ostacima pračovjeka, Muzej daje i širi kontekst unutar kojeg su se ostaci mogli proučavati, a da bi to napravio, mora posjetitelju predočiti na koji način je znanost mogla promatrati spomenute ostatke. Slijedeći odjeljak prostora zato je posvećen jpriči o povijesti zapadnjačke znanosti. Nakon simulacije Krapine iz devetnaestog stoljeća ponovno ulazimo u drugi svijet, a promjena okoliša popraćena je i promjenom audio pozadine. Glazba u pozadini je sada glazba iz Kubrickove *Odiseje 2000* u kombinaciji s plemenskim bubnjevima i pjevanjem (pretpostavljam) sjevernoameričkih indijanaca pretočenog u neku vrstu elektronskog glazbenog žanra. Međutim, ovaj prostor je također osmišljen kao hodnik koji se nekoliko puta oštro prelama u lijevo dok nas vremenska cik cak linija prebacuje s jednog zida na drugi s ciljem da dešifriramo značenje izložaka. Hodnik se pokazuje kao idealan izbor prostora jer je cilj pratiti žutu vremensku liniju koja označava sve važne godine u povijesti znanosti. Na taj način posjetitelju prostor onemogućava proizvoljno kretanje od izložka do izložka te ga usmjerava da linijski, a ne proizvoljno prati vrijeme u kojem se nalazi i izložak koji mu odgovara. Također, pri ulasku u prostor kojeg karakteriziramo kao hodnik, pogledom je nemoguće obuhvatiti čitav prostor što je mogao biti

izbor kustosa. Na taj način, posjetitelj nije u mogućnosti s jedne točke odrediti koji ga izložak zanima te mu se približiti preskačući ili zanemarujući ostale izložke. Simulacija vremeplova u ovom slučaju posjetitelju ne ostavlja izbor jer prostor uvijek uvjetuje njegovo kretanje.

Ova cjelina muzeja meni je iz nekog razloga bila najzanimljivija, možda stoga što prepričava povijest razvoja znanosti, pa tako na neki način i povijest razvoja etnologije i kulturne antropologije. No ono što mi je najviše privuklo pažnju je umjetnički izraz kojim se prepričava povijest znanosti a koji se bazira na *pasticheu*.

4.2.1 Pastiche

Pastiche je prema definiciji oxfordskog rječnika umjetničko djelo koje imitira drugo umjetničko djelo, umjetnika ili umjetničko razdoblje. Za Jamesona je to jedna od dominantni postmoderne, najuočljivija na polju arhitekture, primjerice u historicizmu. Cjelina muzeja koja reprezentira povijest znanosti ostvarena je kao *pastiche* koji se sastoji od događaja važnih za znanost u kombinaciji s umjetničkim djelima humanizma i renesanse, raznih predmeta i instalacija. Izložci su već sami po sebi pastiche stvoren od reprodukcija različitih umjetničkih djela, a kombinirani s ostalim, sličnim izlošcima također tvore *pastiche* godina i međusobno isprepletenih događaja.

Priča o znanosti počinje s razdobljem humanizma i renesanse kada antropocentrizam zamjenjuje teocentrizam te tako polako ostavlja Boga u nespoznatljivoj i udaljenoj pozadini stvarnosti. S lijeve strane uočavamo umanjenu reprodukciju arkade Brunelleschievog sirotišta, *Spedalle degli innocenti* između kojih se nalaze reprodukcije Da Vincijevog Začetka u maternici i Vitruvijeva čovjeka koje možemo vidjeti na slijedećoj slici:



Sl.5

Proporcije Vitruvijeva čovjeka stavljaju naglasak na važnost mjerenja u znanosti ali i umjetnosti. Da Vincijevi radovi u ovom postavu ujedno simboliziraju ljudsku znatiželju i istraživački impuls koji je u okviru antropocentrizma potaknuo razvoj znanosti. Naglasak na vrijednosti istraživanja prisutan je i u instalaciji nasuprot arkada do koje nas dovodi cik-cak linija. Radi se o fotografiji Izidora Kršnjavog *Uzburkano more pred Opatijom* čiji se original nalazi u Muzeju suvremene umjetnosti. Na fotografiju je postavljena crna cijev čije je dno ujedno i ekran koji prikazuje kratki film o Kolumbovim putovanjima i otkriću Amerike. Fotografija uzburkalog mora Izidora Kršnjavog postala je okvir kratkom filmu koji se odvija na njenoj površini a kratki film je zapravo niz grafika nastalih nedugo nakon otkrića Amerike. Dakle, kopija fotografije, te kopija grafika koje prethodno nisu bile povezane nikakvim značenjem ukomponirane su u film, dovedene u vezu, i kao simulacija uzburkanog mora i putovanja kojeg promatramo kroz cijev instalacije ostvarile su novo značenje—simboliku putovanja i otkrića.

Muzej na ovaj način spaja umjetnička djela koja prethodno nisu bila u nikakvom odnosu, reinterpretira ih i uklapa u svoju priču. To znači da simulacija, koja se izražava fragmentom, kombinacijom tih fragmenata stvara nova značenja, dok se ujedno poziva i na ona stara—putovanje, simboliku mora, otkriće Amerike, odnosno na događaje za koje je većina ljudi čula i o kojima ima neku predodžbu. Ovaj *pastiche* se zato uklapa u Deleuzovo viđenje simulakruma u kojem simulakrum imitira dio zbilje te time stvara novu zbilju.

U postavu muzeja ima dosta sličnih umjetničkih intervencija. Jedna od njih je i tema *Posveta ruci*. U okviru te teme na nekoliko se mjesta u muzeju izlošci dovode u vezu s Michelangelovim prizorom stvaranja Adama ili Stvaranja čovjeka na kojem se Božja i čovječja ruka dotiču. Tako pod istim naslovom vidimo detalj Gundulićevih ruku iz slike Vlahe Bukovca *Gundulićev san* ili ruku Nikole Tesle sa žaruljom, detalj sa Saronyeve fotografije. Ono što dovodi u vezu ove fotografije, ujedno izložke s Michelangelovim djelom je upravo naslov teme u opisu izložka. Preko naslova posjetitelj dešifrira odnose između izložaka. S druge strane, osim što je postav, kao što smo već naglasili, *pastiche*, on se oslanja na metatekst i intertekstualnost. Na brojnim primjerima vidimo kako se izlošci u svojoj interpretaciji pozivaju na razne dokumente i druga umjetnička djela. Većina izložaka u ovom dijelu postava je *pastiche* raznih dokumenata i ličnosti važnih za povijest zapadnjačke znanosti dovedenih u vezu s poznatim umjetničkim djelima, grafikama, fotografijama, djelima koja se u muzejskoj interpretaciji spajaju po principu kolaža. Tako je primjerice iz djela švicarskog prirodoslovca Johanna Jakoba Scheuchzera *Physica Sacra*, preuzeta

ilustracija pod nazivom *Homo ex Humo* koja se u spomenutom djelu osvrće na Knjigu Postanka, točnije na stvaranje čovjeka. *Physica Sacra* može se shvatiti kao prosvjetiteljska glosa koja upotpunjava Bibliju i daje znanstveno utemeljeno opravdanje za događaje koji se u njoj opisuju. Spomenuta ilustracija, *Homo ex Humo*, sastoji se od okvira koji prikazuje uplakane kosture i središnjeg dijela u kojem vidimo čovjeka koji sjedi ispod stabla s licem okrenutim prema zrakama sunca. Ova scena simbolizira stvaranje čovjeka iz praha, zemlje. U okvir ove ilustracije (kojeg je Scheucher kao ideju zapravo ukrao iz radova nizozemskog liječnika Fredericka Ruyscha) muzej umeće Masacciiov Izgon Adama i Eve. Ilustracije iz Scheuchzerovog djela pripadaju baroku. Masaccio je s druge strane jedan od najpoznatijih renesansnih slikara. Muzejska interpretacija, igrajući se s različitim razdobljima, spojila je barok i renesansu u izložak koji paradoksalno ima namjeru predložiti slijed događaja linearno, uzmemo li u obzir vremensku cik-cak liniju koja nas vodi od izložka do izložka. Ujedno, spojila je i dvije Biblijske teme u jednu jer se originalna ilustracija odnosi na stvaranje čovjeka, a Masacciovo djelo na njegov izgon iz raja. Spojila je ne samo vremenska razdoblja već i umjetnost, znanost i religiju.

Sličan primjer je i izložak koji se sastoji od Kopernikovog modela heliocentričnog sustava u čijoj pozadini vidimo fotografiju maglice Cygnus Veil. Iste godine kada umire Kopernik (1543.) Andreas Vesalius kojeg se danas smatra utemeljiteljem anatomije, tiska *De humani corporis fabrica*, djelo koje predstavlja veliki napredak u povijesti anatomije. Muzejska priča tako paralelno nastoji pratiti događaje koji su vezani za otkrivanje porijekla čovjeka i čovjekove spoznaje o zemlji i svemiru. Sedamnaesto stoljeće primjerice obuhvaća priču o Francisu Baconu i empirijskoj metodi, zatim kronologiju nadbiskupa Jamesa Ushera po kojoj je svijet nastao u nedjelju 23. listopada 4004. godine prije Krista, i naposljetku prikaz orangutana uz priču o Edwardu Tysonu koji je 1699. prvi primjetio ličnost između primata i čovjeka te postavio pitanje o njihovom srodstvu. Priča o empirijskoj metodi uklopljena je u priču o nastanku muzeja jer je promatranje i sakupljanje zanimljivih predmeta potaknulo njegov nastanak. Muzej u ovom trenutku kao da se referira na samog sebe.

Vremenska linija vodi dalje, do vitrine s raznim životinjama posuđenih iz Hrvatskog prirodoslovnog muzeja. Vitrina predstavlja hijerarhiju živih bića kakvu je prvi put napravio Carl von Linné. Nasuprot vitrine nalazi se geološki stup na kojem se vide slojevi zemlje s korintskim kapitelom na vrhu. Izložak se možda može interpretirati kao apstrahirani prikaz evolucije ili druga verzija *Homo ex humo*, u kojem se iz slojeva pjeska, zemlje ili praha nazire čovjekovo djelo, njegova moć da spozna, da istražuje i da stvara. Vremenska linija

potom ulazi u devetnaesto stoljeće i prati razne teorije koje su se bavile tezama o pračovjeku. Georges Cuvier je primjerice smatrao da se njegovi ostaci nikada neće pronaći je nikada nije ni postojao. No kao odgovor na Cuvierovu skepsu, slijedeći izložak tematizira otkriće u Neandertalu pa vidimo presliku slike Themistoklesa von Eckenbrechera koja prikazuje dolinu Neandertal u koju je umetnuta replika kalote koju su u dolini pronašli radnici kamenoloma. Iz svega toga stvara se dojam da je svaki slijedeći izložak odgovor na tvrdnju onog prethodnog, i to odgovor u obliku parodije ili neočekivanog obrata.

Slijedeći izložak pod naslovom *Kulturni šok*, inače replika reljefa s kupole Prirodoslovnog muzeja u Beču, odražava skandaloznost teorija koje su čovjekovo srodstvo dovele u vezu s primatima. Na reljefu vidimo dječacića kao renesansnog *putta* između dva majmuna od kojih jedan drži ogledalce i s podsmjehom tjera dječaka da se pogleda. Scena kao da se suptilno izruguje renesansi. *Putti* su jedan od najčešćih motiva ovog perioda. Moglo bi se reći da se time izruguje i antropocentrizmu koji je čovjeka po važnosti izdigao iznad prirode, podsjećajući ga da je potomak vrste kojoj se uvijek rugao. Priča o ovom reljefu zanimljiva je jer, osim što kao izložak predstavlja određenu etapu u razvoju znanosti, predstavlja idealni *pastiche* kojem je cilj, ako ne parodija kao što tvrdi Jameson, tada igra. Svi izloženi predmeti zapravo su simulacije, priče dovedene jedna drugoj vizualnom obradom i rekontekstualizacijom. Postav ovog dijela muzeja u cijelini je *pastiche* sastavljen od bezbroj događaja, epoha, otkrića, predmeta, umjetničkih djela i djela koja se na neki način pozivaju na druga djela. Osim toga, zgrada Prirodoslovnog muzeja u Beču na kojoj se ovaj reljef nalazi izgrađena je u duhu historicizma koji obuhvaća sve one stilske tendencije koje su inspirirane rekreacijom različitih povijesnih stilova. Prema Jamesonu, kao što smo već spomenuli, historicizam u arhitektui s kraja devetnaestog stoljeća najavljuje *pastiche* kao kulturnu dominantu budućnosti. Reljef naime već u svom originalnom kontekstu slijedi logiku *pastichea* jer vodi dijalog s renesansom i antikom pozivajući se na njihove motive i stil. Ali on se u isto vrijeme od njih udaljuje jer u poruku reljefa upisuje parodiju koja na ovaj način nije prisutna na antičkom ili renesansnom originalu.

U međuvremenu, glazba u pozadini čitavo vrijeme stvara napetost. Ritam bubnjeva se ne mijenja pa djeluje nekako hipnotički. Ovom ritmu tu i tamo se suprotstavi neka klasična kompozicija, na primjer Bachova Toccata i fuga u d-molu ili Beethovenova peta simfonija s tim da se bubnjevi u pozadini dalje čuju. Na razini audio zapisa, muzej se također oslanja na *pastiche*.

Ako izložke promotrimo s malo veće udaljenosti, što nije lako jer je vremenoplov zamišljen kao uski hodnik koji se prelama u nekoliko manjih djelova, postajemo svjesniji *pastichea*. Širina vidnog polja omogućava da gledamo u dva ili tri izložka u isto vrijeme a njih je tada moguće vidjeti kao fragmente koji pripadaju različitim kontekstima. Prostor muzeja je koncipiran tako da onemogućiti sveobuhvatniji pogled na izložene predmete. Promatrač tako nije u povlaštenom položaju, na točki s koje može sagledati prostor u cijelini i odabrati kamo da se usmjeri. Naprotiv, prostor dominira nad promatračem, uvjetuje njegovo kretanje i percepciju. Naime, hodnik vremenoplova je uzak i kao da prisiljava promatrača da se što više približi izložku, prouči ga i nastavi dalje na slijedeću priču, slijedeću simulaciju. Iako predmeti izloženi u ovom dijelu prostora kronološki pričaju priču o razvoju zapadnjačke znanosti pa utoliko stoje u odnosu jedan naspram drugog da bi prikazali određenu cijelinu, oni su sami po sebi potpuno heterogeni, originalni i proizvoljni. Kada promatramo njihovu strukturu, jedino što ih povezuje je to da su sastavljeni po logici *pastichea*.

Muzej, stvarajući vlastiti tekst, igra se sa svojim izlošcima tako da ih fragmentira, vadi iz konteksta, rekontekstualizira. Pritom se isto tako oslanja na različite žanrove. Tako je primjerice nekoliko izložaka zamišljeno kao strip. Do spomenutog reljefa nalazi se crtež koji prikazuje Rudolfa Virchowa iznad kojeg stoji oblačić s njegovim riječima; otkriće da je čovjek potekao od primata po njemu nije bio napredak već nazadovanje. Ovaj je izložak u potpunoj opreci s prethodnim, već spomenutim reljefom koji pripada razdoblju historicizma a koji je na neki svoj način također neozbiljan. Razlika je u tome što parodija reljefa u sebi ima nešto tragično, u srži ozbiljno, jer prikazuje čovjeka u odnosu na majmuna, kao jedno od bezbroj smrtnih bića s kojima dijeli istu sudbinu. Buscmasti dječak na reljefu sklanja pogled od zrcala jer ne želi prihvatiti toliku običnost, ništavnost, moglo bi se reći i smrtnost, jer moderna znanost naposljetku odbija prirodnu teologiju, ideju o duši i besmrtnosti. Stripić do reljefa svojim izgledom ne djeluje na takav način a prenosi istu poruku. On je samo sarkastičan: "To da je čovjek potekao od majmuna ili bilo koje druge životinje mi nemožemo tumačiti kao znanstveno dostignuće, to možemo tumačiti kao problem." Virchow je naime smatrao da su pronađeni ostaci, ostaci degeneriranih individua.

Na prostor kojeg smo prethodno opisali nastavljaju se dvije veće prostorije. Tako kroz hodnik ulazimo u dio postava koji sadrži rekonstrukciju spilje u doba iskapanja. U ovom dijelu postava u kutu s desne strane vidimo repliku spilje i Krambergerovih otkrića, njegovu skulpturu u šefovskoj pozi a iza njega uvećanu fotografiju radnika, seljaka ili možda građana

koji su pomagali pri iskapanju. Tu su i bilješke i crteži presnimljeni iz Gorjanovićeve terenskog dnevnika. Ovdje se priča o razvoju znanosti pretače u priču o otkriću krapinskog pračovjeka i nastavlja se kroz prikaz potignuća i metodi koje je prvi upotrijebio Kramberger. U slijedećoj prostoriji, devetnaesto stoljeće, Gorjanovićeve dostignuća i jedan rendgen (Kramberger je naime prvi upotrijebio rendgen u analizi kostiju) suprotstavljaju se pobjedi suvremene etnologije na zidu nasuprot. Kontrast između devetnaestog stoljeća, zemljanih boja, starih papira i dokumenta ovješanih po zidu i tog nezgrapnog rendgena i zida koji se čitav sastoji od tankih ekrana na kojima se brzo izmjenjuju snimke djelova kostura i vrte 3D prikazi lubanja i drugih kostiju, djeluje futuristički, šokantno. Osim toga, elektronska glazba s bubnjevima u pozadini je sada na vrhuncu. U prostoriji se sukobljavaju žute nijanse devetnaetog stoljeća i plave nijanse suvremenog 'ekranskog' doba. Ovi mnogobrojni zaslone, kako piše u objašnjenju, oslikavaju suvremeni paleonatropološki laboratorij. *Pastiche* kojeg ovdje pronalazim je kombinacija kontrasta dviju znanstvenih metoda, one prošle i one suvremene. Simulacijom tih dviju metoda iskazano je poštovanje prema počecima razvoja znanstvene metodologije ali i divljenje suvremenim metodama egzaltacijom pojave ekrana koji hiperboliziraju potencijal suvremenih metoda. Ponovno *pastiche* kombinacijom i kontrastom uz pomoć simulacije stvara novo značenje—a to je osvještavanje vremenskog perioda u kojem se danas nalazimo i mogućnosti koje posjeduje suvremena znanost.

Spomenute dvije prostorije osmišljene su kao simulacija laboratorija te simulacija spilje u doba iskapanja a na njih se nastavlja prostorija u obliku tunela. Priča o razvoju znanosti i pronalasku neandertalca ovdje završava. Ulazi se u mračni tunel u kojem se mijenjaju boje, a pozornost privlači Božja ruka s Michelangelove freske i mali ekran na kojem crvenim točkastim slovima polako prolaze riječi iz Knjige Postanka "Neka bude svjetlo" na nekoliko jezika. Audio pozadina je kaotična, nema melodije, djeluje šizofreno i čini taj prostor klaustrofobičnim. Ovaj dio poostava dojmio me se jer u trenutku kao da za sobom ostavljamo ljudsko i ulazimo u neku domenu Stvaranja koja je dovedena u vezu sa božanskim.

Iz tunela ulazimo u tišinu, u malo veći prostor, na čijem zidu otkucavaju sekunde do Velikog praska. Vremeplov se vraća trinest milijardi i sedamsto milijuna godina unatrag, na ekranu se vidi eksplozija koja kao da se širi prema promatraču, kreće glazba i animacija koja prikazuje nastanak svemira, formiranje zvijezda i planeta. Za razliku od ostatka postava kojeg promatrač ne smije obuhvatiti jednim pogledom, ovdje se, uz zvuk i pogodan setting, pogledom obuhvaća cijelo stvaranje svemira, trenutak koji nas kao bića danas čini mogućima. Osjećaj da se nalazimo izvan tog događaja i da ga promatramo sa sigurne udaljenosti,

razmišljajući u isto vrijeme o njegovoj snazi koja nadilazi ljudska poimanja, može se shvatiti kao predosjećaj sublimnog, onog što je beskrajno veće od nas samih. Ova animacija i ambijent svojom veličinom pa potom i zvukom u isto vrijeme stvaraju osjećaj da prisitvujemo stvaranju svemira.

Nakon izlaska iz prethodno opisane prostorije ponovno se susrećemo s voluminoznijim prostorom. Nalazimo se na dnu betonske spirale koja se postepeno uspinje pa na taj način kao da okoliš promatramo od dolje prema gore. Možemo obuhvatiti prostor u cjelini, ali ne i izloške koji se nalaze na različitim razinama spirale. Poput hodnika, spirala nas također usmjerava da izloške pratimo linearno. Ovaj segment postava odnosi se na najraniju prošlost Zemlje, prvo geološku a potom i onu koja se odnosi na postanak vrsta. Negdje pri vrhu spirale dolazimo naposljetku do prvih hominida i tada započinje priča o neandertalcu. Ovako osmišljen prostor ima svoju simboličku dimenziju. Evoluciju naime pratimo uspinjanjem što simbolizira kretanje od početka stvaranja do složenih živih organizama i naposljetku, kako ćemo vidjeti u slijedećim dijelovima postava, do umjetničkog izraza i modernih znanstvenih spoznaja. Ovako je simbolizirana i vjera u znanost i napredak čovječanstva što bi se u ovom kontekstu moglo interpretirati kao diskurs prosvjetiteljstva. Igra prostorima, smjenjivanje obimom većih i manjih prostora i njihov oblik i namjena dobivaju simboličku dimenziju.

Prostor je kao što sam prethodno naglasila, homogen, fluidan, linearno vodi posjetitelja kroz najvažnije točke ljudske i zemaljske prošlosti ali izlošci su fragmenti na umjetnički način izrađeni od dijelova drugih umjetničkih djela, te svojom kompozicijom, iako simuliraju prošlost, ostvaruju nova značenja koja se uklapaju u koherentnu muzejsku priču. Simulacija je dakle imitacija fragmentarnog izraza, čiji cilj nije savršeno predočiti neku stvarnost, već uobličiti sadašnju stvarnost u određenu poruku. Ta poruka je neko novo značenje, neka nova ideja i zbilja a iz tog razloga možemo reći da je simulakrum kopija čiji model i jest i nije postojao, i čija je priroda ta da nastaje kao sredstvo izraza i stvaranja. Prema riječima Briana Massumija: 'The resemblance of simulacrum is means not an end'¹

4.2.3. Interaktivnost

U poglavlju u kojem je obuhvaćena promidžba muzeja, vidimo da se muzej često poziva na interaktivne sadržaje koji čine njegov postav. Prema Andrei Witcomb, "...museum advertisements ... are part of a widespread focus on interactives and interactivity as

1

marketing tools that became particularly prevalent in museums from the late 80s but begun in the nineteenth century" (Witcomb prema Macdonald 2006:353) Ovakva vrsta promidžbe na određen način postulira razliku između običnih, ustaljenih izložaka ili izložbi i onih interaktivnih koji obećavaju zabavu, avanturu i igru. (usp. Macdonald 2006:353). Ove posljednje podrazumijevaju neku vrstu tehnologije, uređaja kojeg posjetitelj može donekle kontrolirati i koji uvjetuje neku njegovu fizičku aktivnost. No prema riječima Witcomb takva vrsta interaktivnosti je interaktivnost u najužem smislu. Naime, prema tvrdnjama Michelle Henning, interakciju ne čini samo vidljiva fizička aktivnost, ona podrazumijeva stvaranje nevidljivih kognitivnih poveznica između različitih informacija i raznih senzornih podražaja. (Macdonald 2006:311). U tom smislu, ono što nazivamo interktivnim sadržajem ne mora samo biti sprava ili neki oblik medija već i sam okoliš u kojem se nalazimo.

Prethodno opisani segmenti muzeja interaktivni su iako nisu nužno tehnološki medij. Prostori koje smo opisali interaktivni su jer uvjetuju kretanje posjetitelja i utječu na njegovo iskustvo prostora u kojem se nalazi. Isto tako reprezentacije osoba koje su bile važne za otkrivanje i očuvanje pronađenih kostiju na samom početku postava, prikaz grada Krapine iz devetnaestog stoljeća, reprodukcije fosila i spilje neandertalaca interaktivne su utoliko što su neposredne, odnosno nude već gotovu sliku za čije stvaranje nije bila potrebna mašta posjetitelja.

Prethodnom analizom obuhvatili smo nekoliko uzastopnih segmenata postava: reprezentaciju grada, priču o znanosti, priču o iskapanju i Krambergerovim zaslugama, prostoriju u kojoj se prikazuje Veliki prasak i spiralu kojom se penjemo od jednostavnih do složenih oblika života. Sada se nalazimo na samom početku betonske spirale gdje se tematizira stvaranje atmosfere (sa stropa vidimo oblak iz kojeg sijeja), stvaranje zemljine kore, mora i prvih kontinenata. Četiri ekrana konkavnog oblika prikazuju određene prizore koji reprezentiraju četiri elementa—vodu, vatru, zrak i zemlju, a ispod njih se pojavljuju riječi iz Knjige Postanka. Zanimljivo je to što muzej, u cilju obogaćivanja izložaka i njihove reprezentacije te stvaranja dramatičnijeg ambijenta, u svoj znanstveni diskurs umeće u ovom slučaju teološke momente. Posjetitelja ovo potiče da činjenice asocira sa drugim znanjima, tekstovima ili svojim vlastitim predodžbama. Na neki način, riječi iz Knjige Postanka koje prate znanstvena objašnjenja nastanka atmosfere, čine taj događaj misterioznijim. Kompleksna znanstvena objašnjenja popraćena biblijskim tekstom kao da ne razotkrivaju materijalizam u srži znanstvenog pristupa.

U ovom dijelu postava vidimo minerale i stijene dovedene iz raznih dijelova svijeta, podne instalacije u vidu simulacije postanka zemljine kore, nazive geoloških razdoblja, plutajuće kontinente, vremensku usporedbu evolucije s razdobljem od 24 sata. Na oslikanim zidovima spirale, pojavljuju se prva živa bića, potom fosili, biljke u karbonu, njihove replike ili originali umetnuti u oslikane kontekste koji prikazuju život u moru ili na kopnu. Spirala se potom otvara u širi hodnik s najstarijim biljkama, replikama dinosaura i raznih reptila dok se naposljetku, negdje u Miocenu, ne pojave prvi hominidi koji iz početnog zgrbljenog položaja postaju sve uspravniji kao što se vidi na slici:



Sl.6.

Iznad replika lubanja prvih hominida, pojavljuje se Adamova ruka s već spomenute Michelangelove freske. Naime, u dijelu postava koji je tematizirao postanak svemira stajala Božja ruka s iste freske.

Slijedeći segment postava napokon reprezentira život neandertalaca. Ovaj dio počinje sa spiljom u kojoj praljude vidimo u raznim pozama koje ukazuju na njihove uloge ili stanja. Vidimo lovce, muškarce od kojih je jedan bez ruke, djecu s majkom, dječaka s kamenom u ruci, starijeg muškarca koji leži jer je bolestan ili umire. Simulacija vatre u sredini spilje koja neprestano treperi oživljava ova već hiperrealistična lica. Nasuprot je prozor u obliku pravokutnika koji djeluje poput ekrana i koji gleda na veliki ekran s unutarnje strane pročelja na kojem se prikazuje već spomenuti film. Na ovaj način, dio postava koji počinje tematizirati samog neandertalca spojen je s pričom s kojom se posjetitelj susreće odmah na ulazu u muzej, a koju polagano, prolazeći kroz druge dijelove postava gubi iz vida. Drugim riječima, vraća se na glavnu muzejsku temu i na to ga navodi sama koncepcija muzejskog prostora. Na određen način, arhitektonski apstrahirani ekrani, ili bolje rečeno, ono što ja interpretiram kao ekrane, jedan je od najinteraktivnijih sadržaja u muzeju, pretpostavljam

slučajno. Prisutstvo mnogobrojnih ekrana, kako pravih tako i simboličkih arhitektonskih, po meni nije beznačajno ili jasno samo po sebi, već se također može shvatiti kao dio simulakruma. Naime, stvara se dojam da se stvarnost uspostavlja kroz ekrane. Pročeljem muzeja s unutarnje strane dominira ekran na kojem se prikazuje film, a nasuprot njega, gledano odozdo, pravokutni prozor u sivom betonskom zidu iza kojeg je neosvjetljen prostor, također podsjeća na crnu plohu ekrana. Na tom prozoru, kao na ekranu potom se tu i tamo pojavi neki posjetitelj koji je stigao do kraja prezentacije i koji s tog mjesta može baciti pogled na glavno pročelje. Posjetitelj, odozdo gledano, kao da je nesvjesno arhitektonskim trikom ekraniziran. Kao da je on na ekranu koji gleda u drugi ekran u kojem je njegov život iz budućnosti postao isto toliko nestvaran koliko prikaz života neandertalaca u dalekoj prošlosti. Osim toga, spomenuli smo da se u postavu nalaze mnogobrojna sučelja koja nameću nadmoć moderne tehnologije.

Dio postava u kojem se nalazimo je prilično gust i ne možemo se osvrnuti na svaki od izložaka, ali važno je napomenuti da je upravo ovaj dio opremljen najzanimljivijim interaktivnim sadržajima. U hiperrealistični svijet praljudi prodi modern tehnologija i tako stvara futuristički *pastiche* koji posjetitelja pretvara u forenzičara, arheologa, istraživača. Uz pomoć instalacije Kran primjerice, može se steći uvid u razna patološka stanja koja se mogu iščitati s pronađenih kostiju. Instalacija se sastoji od apstrahiranog ljudskog oblića položenog na bolnički krevet a pritiskom na pojedine djelove tijela otvaraju se datoteke u kojima se uz slike objašnjavaju ozljede i bolesti kojima je pračovjek bio izložen.

Na sličan način može se usporediti vlastita konstitucija s onom neandertalca i *homo sapiensa* promatrajući sebe u zrcalu postavljenom između ova dva hominida. Pozadinski zvuk u ovom trenutku je krckanje leda kojeg proizvodi instalacija Ledeno doba. Pucanje leda naime počinje kada posjetitelj nogom zakorači na simuliranu ledenu površinu što u njemu instiktivno izazove strah od propadanja kroz led. Uz pomoć ovakvih interaktivnih sadržaja on nije samo obični promatrač jer je tjelesno potpuno uronjen u efekte sadržaja.

Interaktivni sadržaji koje omogućava moderna tehnologija ovdje se dodatno upotpunjuju originalnim umjetničkim intervencijama ili pozivanjem na poznata umjetnička djela. Tako primjerice, uz objašnjenje o dvjema dominantnim teorijama o kretanjima i evoluciji hominida, tzv. Multiregionalnom modelu i Out of Africa modelu, postavljene su žičane skulpture Siniše Majkusa koje su zapravo umjetničke apstrakcije ovih dviju teorija. Umjetnost u ovom slučaju stoji u službi reprezentacije znanstvenih teza što je, ako malo bolje pogledamo, karakteristično za čitav postav.

U zadnjem segmentu postava, *pastiche* koji je ispričao priču o pronalasku krapinskog pračovjeka, o razvoju zapadnjačke znanosti, o kozmičkoj evoluciji, o evoluciji čovjeka, pretače se u prikazivanje dostignuća modernih ljudi na polju znanosti i umjetnosti. Na ovaj način tematski se spajaju počeci zemljine prošlosti prikazani na dnu betonske spirale te postepen razvoj čovjeka koji je sada u mogućnosti da se umjetnički izrazi i da spozna svijet uz pomoć znanstvenih dostignuća i moderne tehnologije. U ovoj prostoriji se stoga čuje Oda radosti, a hipnotički "plemenski" bubnjevi više ne dominiraju akustičnom pozadinom. Tu se ujedno nalaze predmeti koje kontekstualno ili povijesno ništa međusobno ne povezuje osim možda namjere muzeja da, spajajući ih u jednu cijelinu, stvori dojam kreativnog potencijala čovjeka na vrhuncu evolucije. Tako primjerice ovdje nailazimo na Willendorfsku Veneru, na glave sa Šibenske katedrale, na plutej s likom hrvatskog vladara, otiske ruku autora muzeja, na još jednu Posvetu ruci koja je zapravo fotografija fotografije Nikole Tesle koji u ruci drži žarulju, na Ples mrtvaca Vincenta iz Kastva i naposljetku, na astronauta koji visi sa stropa.

Neizbježno je primijetiti da je velik dio onog što simbolizira napredak ili kreativnost ljudskog roda ovdje probrano iz hrvatskog kulturnog nasljeđa; plutej s likom hrvatskog vladara mogao je zamijeniti bilo koji drugi spomenik koji pripada srednjovjekovnom razdoblju, priča bi bila ista. No kao da je bilo bitno natuknuti da kreativni potencijal trenutnog vrhunca čovjekove evolucije nije zaobišao ni Hrvatsku.

Međutim, diskurzivno najznačajniju ulogu u ovom dijelu postava kao da igra spomenuti Ples mrtvaca. Prisutnost kopije ove freske ovdje obnaša istu dužnost kao i u srednjem vijeku a ta je da podsjeti svakoga na vlastitu konačnost, što se savršeno uklapa u muzejsku priču jer posjetitelja na neki način unaprijed svodi na ostatke slične onima neandertalaca. Kopija je tako u sličnom kontekstu kao i original, iako nije na zidu crkve, već muzeja.

Na izlazu iz muzeja, posjetitelj prolazi kroz suvenirnicu a potom kreće prema mjestu na kojem je nekada stajala sada urušena, prava spilja. Tišina u koju ulazi nakon što se naviknuo na mjestimično preglasnu glazbu i različite zvukove, i priroda koja okružuje ovo mjesto, djeluje nekako nestvarno nakon nekog vremena provedenog u muzeju. Kao da prirodna tišina, poslije dugotrajnije izloženosti raznim zvukovima odjednom postaje artificijelna. Prava spilja na trenutak djeluje kao dodatak simulaciji a ne obrnuto, kao da je simulacija dodatak pravoj spilji. Muzej, odnosno simulakrum, na trenutak dominira nad autentičnim mjestom iako sad više nije važna sama autentičnost, ali daje kontekst unutar kojega se može razmišljati o pravoj spilji, te okvir s pomoću kojega možemo bolje zamisliti pravu spilju.

Zbog naglaska na osjetilnom pri kreiranju iskustva uz pomoć simulacije, granica između promatrača i promatranog nije više tako jasno definirana kao u slučajevima kada se nešto promatra kroz vitrinu. Posjetitelj više ne promatra predmet s udaljenosti, već je pozvan da uđe u hologram koji mu prezentira određeni svijet. Ono što muzej nudi jest interakcija koju simulacija podrazumijeva, upravo ono što je prethodno spomenuto kao djelomični gubitak granice između subjekta i objekta, između promatrača te izložka ili priče. U interaktivnom sadržaju promatrač sudjeluje prije svega svojim tijelom, svojim vlastitim osjetilima, a doživljaj izloženog interpretira se kao neposredniji u odnosu na onaj kojeg je moguće "samo" promatrati ili proučiti. Uz pomoć simulacije, rekli bismo, izložak dublje prodire u senzorno tkivo promatrača koji na taj način postaje i sudionik.

Muzej kao simulakrum kreira nova značenja imitirajući model za kojeg smo prethodno objasnili da istovremeno postoji i ne postoji, oslanjajući se na Deleuzovo viđenje simulakruma. On je, prema riječima autora, sredstvo stvaranja značenja pa time i zbiljskog, jer značenja imaju efekt u zbilji. Samim time on prije svega ima kreativni potencijal a ne samo onaj imitacijski na što se u teoriji uvijek više obraćala pažnja. Simulakrum djeluje kroz *pastiche* preko kojeg tvori nova značenja, a posljedica kombinacije naizgled međusobno nepovezanih fragmenata s raznim tehnologijama omogućava interakciju s posjetiteljima. Oni na taj način postaju sudionici unutar prostora u kojem se nalaze te predočenu stvarnost doživljavaju neposrednije zbog čega se naposljetku generalno preferira onaj događaj koji je ostvaren kao simulakrum.

5. ISKUSTVA POSJETITELJA

U razgovorima nisam direktno spominjala pojam simulakruma, nastojeći izbjeći eventualno navođenje na vlastiti zaključak, pa je moje prvo pitanje glasilo 'koji dio izložbe vam se najviše svidio'. Tim pitanjem htjela sam ostaviti više prostora za dojmove koji možda ne bi doveli do teme interaktivnosti ili simulacije ili bi barem bili neograničeni nekim pojmom već na samom početku, i dobila sam različite odgovore. Animariji se najviše svidjela spirala po kojoj se uspinjemo da bi pratili kronološki razvoj čovjeka jer kako je naglasila, omogućuje neku vrstu igre. Ono što ju je oduševilo 'tehnoški' je instalacija Kran koja omogućuje da dodirrom figure čovjeka saznamo o pojedinim bolestima i ozljedama krapinskih

neandertalaca. Tomislavu su se najviše svidjeli ekrani na kojima su se prikazivale, simultano, fotografije i rentgeni ostataka kostiju praljudi, te također spirala, dok se Ivi svidjela usporedba fizionomije modernog čovjeka i neandertalca koju također omogućava jedna instalacija. Naime, pokraj detaljnog prikaza fizionomije neandertalca nalazi se zrcalo. Posjetitelj gleda sebe u zrcalu i uspoređuje svoju fizionomiju s onom pračovjeka te dio izložbe ‘kad se čovjek počinje baviti istraživanjem o čovjeku’. Svi ovi odgovori pokazuju da je kazivačima najviše privkla pozornost interaktivna instalacija pa je moje slijedeće pitanje glasilo ‘mislite li da je ova izložba interaktivna’ te su odgovori bili potvrdni:

Definitivno. Itekako interaktivna, ne samo za djecu, za djecu je ono baš savršeno napravljen muzej. Isto tako i za nas odrasle. Na primjer mi smo se zadržali koliko već dugo, dva sata smo proveli, sve smo čitali. Ja sam inače po struci povjesničar umjetnosti i meni muzeji jako znaju dosaditi i da mi budu užasno kad će više kraj al ovo mi je baš bilo zanimljivo, ni u jednom trenutku mi nije bilo dosadno.

Na ovom citatu kratko ću se zadržati da bi ukazala na to da se riječi ‘interaktivnost’ i ‘dosadno’ ovdje spominju kao antonimi. Ono što je interaktivno za kazivačicu nije dosadno, odnosno izložba je bila interaktivna, tako da joj ni u jednom trenutku nije bilo dosadno. Iz razgovora sam općenito dobila dojam da su muzeji poput epitoma dosade, jer je svo troje kazivača vrednujući muzej spomenulo dosadu. Tako je Tomislav rekao da mu je Mzej krapinskih neandertalaca jedan od nekolicine koji mu nije bio dosadan, a bio je po puno muzeja jer ga je vodila Anamarija, koja je povjesničarka umjetnosti. Razgovor je tekao prirodno pa je Anamarija odgovorila na moje slijedeće pitanje koje nisam ni stigla postaviti, a to je što je to za njih bilo interaktivno:

Postoje stvari koje su ne znam postavljene onako, izbijaju vani iz zida, ti kao fosili, koje možemo dirati, i ti ljudi koji su bili tamo i ti majmuni pa se možemo kretati između njih i ona šuma po kojoj smo se mogli kretati i dotaknut je, to je baš ono, ful dobro osmišljeno.

Dakle, u muzeju nije bilo dosadno jer je bilo interaktivno. Interaktivno je bilo iz razloga što se izložke moglo dirati, i što se među njima moglo slobodno kretati. Osim slobodnog kretanja između izložaka i osjeta dodira, kazivačima se svidio i zvuk koji im je na neki način ‘pomagao’ da urone u situaciju koju muzej reproducira. Primjerice, u dijelu muzeja koji tematizira ledeno doba, sa stropa se projicira slika neke zaleđene površine pa nam se čini da hodamo po ledu. U trenutku kada posjetitelj zakorači na projekciju, čuje se glasan zvuk krckanja leda: ‘Da nije bilo zvuka ne bi skužila da mi se led lomi pod nogama’. Ja sam na primjer, prilikom svog prvog posjeta odskočila s tog mjesta. Nisam vidjela led, jer sam gledala ispred sebe, ali sam čula zvuk i mislila sam da sam razbila neku staklenu površinu po kojoj hodam. I u mom slučaju zvuk mi je obratio pažnju na to da se još nešto

dogada, i da sam ja uzrok zvuka. Primjetila sam da su mnogi posjetitelj nekoliko puta prelazili preko iste simulacije leda zbog efekta kojeg projekcija omogućava, kao da im je bilo fora. Osim dodira, kretanja među realističnim skulpturama, i zvuk je nešto što čini interaktivnost, a to su kazivači i primjetili. U posljednjem dijelu izložbe prepoznali su *Odu radosti* ali nisu se zapitali je li ona tu iz nekog posebnog razloga. Naime, u tom dijelu stoje reprodukcije najpoznatijih ranih umjetničkih djela čovječanstva. Glazba prati temu postava, pa se tako klasična glazba s razlogom nalazi tamo gdje se prikazuje razvoj umjetnosti. Ali zanimljivo je da im je smetalo kada se glazba iz jedne prostorije, koja simbolizira određenu temu, mješa sa glazbom odnosno temom prostorije u kojoj su se trenutno nalazili: 'Ja čujem zvuk iz one treće prostorije a nalazim se ono di sam šta sam', kao da je mješanje tematskih zvukova djelovalo zbunjujuće. To može biti iz razloga što zvuk nije uvijek potpuno odgovarao temi, što eventualno ukazuje na to da se bivanjem u muzeju na nekoj nesvjesnijoj razini odvijala određena vrsta 'čitanja' okoliša jer se osjetilnim putem primijetilo da tema ne odgovara zvukovima. Ako prihvatimo da je simulacija sredstvo stvaranja novih značenja, onda je takvo čitanje ili dešifriranje ključno za njihovo stvaranje, jer da bi nastao novi koncept moramo dešifrirati ono čime smo okruženi, tražiti značenje. Samo traženje značenja već je njegovo stvaranje. Zato mi je bilo zanimljivo kada je Iva rekla da interakcija ovisi i o osobi:

To koliko je muzej interaktivan ovisi o osobi koja ga dolazi posjetit, znači ako je neko, ono, lignja, i ako mu se neda općenito ništa, normalno da neće bit interaktivan, ali ja isto koja i ne iden baš po muzejima jer mi nisu nešto pretjerano zanimljivi, ovaj mi je bio super.

Simulacija je znači dvosmjerni proces, ona se ostvaruje samo ako sudjelujemo u njenom djelovanju, dakle-interakcija omogućava simulaciju, ali i simulacija pruža mogućnost za interakciju. No ono što je najbitnije je da zahtjeva ili poziva na čitanje iz kojeg se uvijek mogu stvoriti nova i različita značenja.

Pitala sam se jesu li 'čitali' na taj način i muzej kao građevinu, pa sam ih naposljetku pitala što misle o prostoru muzeja. Anamarija je prvo primjetila skučenost koja joj se nije svidjela jer kada se u muzeju nalazi mnogo ljudi, nastane gužva što onemogućava kretanje ali i praćenje postava. No navela je spiralu kao super arhitektonsku ideju koja simbolički predstavlja razvoj zemlje i čovjeka što znači da je arhitektonski oblik shvatila kao metaforu za muzejsku priču što bih ja okarakterizirala kao prethodno spomenuto 'čitanje'. Isto tako, spomenula je i jednu umjetninu, izložak koji apstrahira genetsko 'miješanje' praljudi prateći njihova putovanja, rekavši da joj je ona pomogla da shvati objašnjenje uz izložak. Zanimljivo

da je umjetnička apstrakcija, u ovom slučaju simbolička, na neki način ‘prevela’ tekst. Kao da umjetnina funkcionira kao tekst koji prevodi drugi tekst:

Zapravo je sve jako dobro vizualno riješeno u muzeju jer na jednostavan način kroz takvu umjetnost se može predočiti neke komplicirane stvari, da je to pisalo na panou ja to ne bi shvatila, al kad sam vidjela ta dva različita modela onda sam shvatila o čemu se radi.

Tomislavu se prostor svidio jer je moderan a opet na neki način izgleda kao spilja, dok se Ivi nije toliko svidio iz razloga što je, po njenim riječima očekivala da bude ‘špiljastiji đir’, odnosno da bude točnija reprodukcija spilje. Gladak beton organskih zidova je ‘samo’ apstrakcija spilje, ali to ne znači da nije u isto vrijeme i njena simulacija. Simulacija nije nužno identična kopija nečega, odnosno, kako je naglasio Deleuze, nije bitan stupanj sličnosti kopije, bitan je efekt kojeg ona proizvodi. Iz tog razloga, ovaj muzej bih okarakterizirala kao apstrahiranu simulaciju. Ona je po mom mišljenju još efektnija od egzaktna reprodukcije. Naime, u razlici koja se stvara u opreci s očekivanim ‘pravim’ nalazi se potencijal za ‘čitanje’ predočenog iz razloga što moramo uspoređivati i dešifrirati te na taj način sudjelovati u okolišu koji nas okružuje.

6. ZAKLJUČAK

Na primjeru Muzeja krapinskih neandertalaca, u ovom diplomskom radu cilj mi je bio pokazati da se muzej može shvatiti kao simulakrum. U radu polazim od pitanja što je to simulakrum, zašto ga je uopće važno tematizirati i na koji način sam muzej može djelovati kao simulakrum.

Definitivni odgovor na prvo pitanje ne može se dati jer se on uvijek oblikuje ovisno o tome kako spomenutom fenomenu pristupamo. Ja sam mu, radi okvirne, radne definicije pristupila iz perspektive Frederica Jamesona koji ga smatra kopijom čiji model nikada nije postojao da bih se, istražujući teorijski odnos modela i kopije, naposljetku priklonila Deleuzovom viđenju simulakruma. Gilles Deleuze ipak ne daje definiciju fenomena, već primjećuje da je ona Jamesonova neadekvatna jer se ne dotiče pitanja zbiljnosti samog modela. Zamijenjuje li simulacija realno koje je zaista postojalo, ili je simulacija sve što je ikada postojalo. Pitanje stupnja sličnosti ili autentičnosti kopije te prirode modela za Deleuza više nije od presudne važnosti. Deleuze simulakrum shvaća kao sredstvo (a ne rezultat ili cilj) koje ima stvaralački potencijal u smislu stvaranja novih koncepata. Iz tog razloga, opisati ću

simulakrum kao kopiju neke Ideje koja je bila stvarna utoliko to je imala stvarne efekte, ali čija je priroda sama po sebi upitna, te koja se od te iste Ideje kopiranjem, odnosno neprestanim ponavljanjem od nje postepeno odmiče. U tom odmaku, odnosno razlici, koja se stalno stvara, novi slojevi značenja. Simulakrum dakle nije implozija zbilje kako ju je vidio Baudrillard, već širenje zbilje.

Drugo pitanje bavi se opravdanošću bavljenja temom. Mislim da se nalazimo u svijetu u kojem je simulakrum česta pojava, toliko česta da je često nismo ni svjesni. U uvodu sam dala neke primjere za situacije u svakodnevnom životu u kojima se možemo susresti sa simulakrumom pa sam spomenula prostore koji evociraju određena vremena ili mjesta, događaje koji od sudionika zahtijevaju da imitiraju, barem estetski, neki stil, kao što su proslave Nove godine u Great Geatsby stilu i sl. Isto tako izložbe, pa i promidžbeni program, u kojima se stvaraju nova značenja povezivanjem fragmenata različitih stvarnosti, možemo shvatiti kao simulakrume. Iz tog razloga čini mi se važno pristupiti barem jednom dijelu stvarnosti u kojoj svojevoljno postajemo dijelom simulakruma. Iz drugog pitanja, proizlazi i treće, a to je, zašto danas dolazi do proliferacije simulakruma. Prema riječima Fredericka Jamesona, simulakrum, ili svijet pretočen u slike samog sebe, nastaje u onom društvu u kojem razmjenska vrijednost nadilazi važnost uporabne vrijednosti. U terorijskom dijelu rada detaljnije sam se posvetila ovom pitanju.

U slijedećem dijelu nastojala sam dati analizu i interpretaciju konkretnog slučaja pitajući se može li se zaista Muzej krapinskih neandertalaca shvatiti kao simulakrum. Moja teza je da se spomenuti muzej kao simulakrum konstituira na tri osnovne razine, kroz arhitekturu, pastiche i interaktivnost.

Arhitektura samog muzeja sudjeluje u muzejskoj priči. To nije zgrada bilo kakvog izgleda, već je ciljano zamišljena tako da imitira prostor spilje. Iz tog razloga ona se uklapa u okoliš, te svojim vanjskim i unutarnjim izgledom počinje 'djelovati' na posjetitelja. To djelovanje po mom mišljenju najbolje se vidi u igri, odnosno razmjeni uskih prostora i voluminoznijih, većih prostora građevine. Veći prostori djeluju tako da izazivaju neku vrstu udivljenja proizašlog iz šoka jer ne znamo što možemo očekivati prije ulaska u dvoranu. Hodnici s druge strane svojom fluidnošću izazivaju osjećaj stalnog otkrivanja nečeg novog, iščekivanje nove slike ili činjenice, znatiželju i općenito osjećaj kao da kroz nešto trebamo uskoro izići u drugačiji prostor. Naravno, ovo su moja zapažanja, koja sam ja primjetila kao vlastite reakcije i bilo bi zanimljivo detaljnije istražiti iskustva većeg broja posjetitelja no u tom slučaju tema bi bila iskustvo simulakruma, što je mnogo opsežnija tema. Na razini

arhitekture, muzej se može shvatiti kao simulakrum stoga što imitira/kopira neke od značajki prirodnog izgleda spilje te samim time 'djeluje' na posjetitelja kako sam prethodno opisala.

Pastiche jest simulakrum. Drugim riječima, svaki simulakrum ne mora biti *pastiche*, ali svaki *pastiche* jest simulakrum jer je po definiciji imitacija koja kombinacijom s drugim imitacijama stvara novo značenje. Treća cjelina muzeja koja se bavi tematikom razvoja znanosti je najbolje primjer *pastichea*. U njoj su neki od izložaka sami po sebi umjetnine sazdane od fragmenata umjetnina iz nekog drugog doba. No one stvaraju novo značenje te zajedno s ostalim izlošcima ostvaruju koherentnu priču o razvju znanosti. Kao primjer navela sam instalaciju koja se sastoji od fotografije Izidora Kršnjavoga na čiju je sredinu postavljena crna cilindrična cijev. Kada pogledamo kroz cijev, ne vidimo više fotografiju, već film napravljen od kopija grafika iz doba otkrića Amerika koje tematiziraju putovanje i dolazak na novi kontinent. Spojivši dva umjetnička djela koja direktno ne stoje jedno s drugim u vezi, nastala je instalacija koja ne priča pojedinačne priče fragmenata od kojih se sastoji nego otvara novu značenjsku cjelinu. Fotografija prikazuje uzburkano more što možemo interpretirati kao poteškoću u vezi s dalekim putovanjem koju je čovjek nadišao. Grafike sada ne predstavljaju samo otkriće kontinenta nego i povijesni događaj koji je važan u smislu širenja čovjekove spoznaje. To je moguće novo značenje koje imitacija i kombinacija dvaju inicijalno nepovezanih fragmenata stvaraju.

Naposljetku, da zaključim s temom interaktivnosti zadržati ću se na istom izlošku. Naime, zašto je bilo potrebno staviti cijev na fotografiju Izidora Kršnjavoga? Zar nije bilo dovoljno staviti grafiku i fotografiju jednu uz drugu? Kada se izložak promatra s određene udaljenosti, crna cilindrična cijev sakriva dio fotografije a mi instinktivno imamo potrebu zaviriti u onaj dio koji je sakriven. Ta cijev mogla bi se protumačiti kao apstrakcija dalekozora uz pomoć kkojeg na uzburkanom moru naziremo brodove na putu za Ameriku, ali bit je u tome da smo pogledali kroz cijev, odnosno da nas je izložak na neki način na to naveo. U tom trenutku odvija se interakcija između posjetitelja i izloženog djela. Nismo svedeni samo na promatranje već smo pozvani da istražimo izložak, da pogledamo bolje, pa naposljetku i na to da pokušamo iščitati simboliku djela. Za mene to jest hermenutički čin, isti onaj kojeg je spomenuo Jameson i za kojeg je rekao da odumire s kolapsom ideologije stila kasne moderne. Cijeli postav treće cjeline izložbe stvoren je od ovakvih fragmenata ukomponiranih u djela koja jedna u odnosu na druge linearno prepričavaju povijest znanosti. Primjetila sam primjerice da ljudi ne zuje kroz taj dio izložbe nego da se zadržavaju na pojedinim djelovima iako u tom dijelu nema niti jednog 'pravog' ostatka kostiju ili neko

izvorno umjetničko djelo iz razdoblja o kojem dio postava govori. Posjetitelj se nalazi među kopijama, pa ipak pobliže želi istražiti ono što promatra. Razlog tome je prethodno opisana interaktivnost, ali i to što odnos kopije i modela, odnosno stupanj autentičnosti, prestaje biti važan. U intervjuima kazivači su uglavnom naglašavali upravo interaktivnost.

U zaključnom poglavlju nalazi se transkripcija tri intervjuja koje sam imala priliku ‘uhvatiti’ na kraju posjeta muzeju. Tri osobe pristale su na razgovor i moja pitanja nisu bila postavljena tako da se spominje simulakrum ili simulacija. To je iz razloga što nisam htjela navoditi kazivače u smjeru koji bi meni odgovarao, ali nakon preslušavanja ta tri razgovora, shvatila sam da su tri osobe naglasile dva od tri momenta koje sam ja u teoriji naznačila kao glavne komponente Muzeja krapinskih neandertalaca, a to su *pastiche* i interaktivnost.

Zbog djelovanja tri prethodno spomenute komponente muzeja, mislim da ga se može shvatiti kao simulakrum, kao nesavršeni hologram koji u svoju priču uranja posjetitelje. Izraz nesavršeni hologram koristim stoga što ovaj muzej nije egzaktna replika spilje krapinskog pračovjeka, odnosno njena ‘točna’ imitacija ako je takva uopće moguća. Ali u tome i jest bit simulakruma, a ta je da hini da kopira dok zapravo stvara novu zbilju.

7. LITERATURA I IZVORI

ADORNO, Theodor, 1997. *Prisms*. The MIT Press.

BAUDRILLARD, Jean. 2001. *Simulacija i zbilja*. Zagreb: Hrvatsko sociološko društvo.

BAUDRILLARD, Jean. 2001. *Simulakrumi i simulacija*. Zagreb: DAGKK.

DEBORD, Guy. 1994. *The Society of the Spectacle*. New York: Zone Books.

DELEUZE, Gilles, Rosalind KRAUSS. 1983. "Plato and the Simulacrum". *October* , 27/45-56. <http://www.jstor.org/stable/778495> . (pristup 14.5. 2017)

ECO, Umberto, 1990. *Travels in Hyperreality*. SAD: A Harvest Book.

JAMESON, Frederic. 1991. *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.

KROKER, Arthur, David Cook, 2001. *The Postmodern Scene*. Montreal: Ctheory Books.

MACDONALD, Sharon, ur. 2006. *A Companion to Museum Studies*. Oxford: Blackwell Publishing.

MASSUMI, Brian, 1987. *Realer than Real: The Simulacrum according to Deleuze and Guattari*. Copyright no.1.

MARSTINE, Janet, ur. 2005. *New Museum Theory and Practice; An introduction*. Oxford: Blackwell.

PLATON. 1975. *Protagora; Sofist*. Zagreb: Naprijed.

ROPPOLA, T. 2012. *Designing for the Museum Visitor Experience*. New York: Routledge.

SMITH, Daniel W., 2012. *Essays on Deleuze*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

POPIS KAZIVAČA:

Anamarija, 26 godina, povjesničarka umjetnosti, Zagreb.

Tomislav, 27 godina, Zagreb.

Iva, 27 godina, profesorica španjolskog i talijanskog, Međugorje.

PRILOZI:

Slika 1. Ulaz u Muzej krapinskih neandertalaca, autor priloga nepoznat. Fotografija preuzeta sa stranice turističke zajednice grada Kapine:

<https://www.google.hr/search?q=muzej+krpinskih+neandertalaca&source=lnms&tbn=isch>

https://www.google.hr/search?q=muzej+krapinskih+neandertalaca&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi345v68L3dAhVQKewKHbomAjwQ_AUIDigB&biw=1366&bih=657#imgsrc=ivcQa6LrW6Zi0M (pristup:13.9.2018)

Slika 2. Ulaz u Muzej krapinskih neandertalaca, autor priloga nepoznat. Fotografija preuzeta sa stranice turističke zajednice grada Krapine:

https://www.google.hr/search?q=muzej+krapinskih+neandertalaca&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi345v68L3dAhVQKewKHbomAjwQ_AUIDigB&biw=1366&bih=657#imgsrc=ivcQa6LrW6Zi0M (pristup:13.9.2018.)

Slika 3 Tlocrt Muzeja krapinskih neandertalaca, fotografija preuzeta sa stranice Društva hrvatskih arhitekata <http://www.d-a-z.hr/hr/vijesti/presjek-br.-2-i-muzej-krapinskih-neandertalaca,1010.html> (pristup: 15.9.2018.)

Slika 4. Spirala. Autor: Promo fotografije. Preuzeto s Tportala. (pristup: 15.9.2018.)

Slika 5. Arkade *Spedalle degli innocenti* uz prikaz Vitruvijeveg čovjeka u sredini. Fotografija preuzeta sa stranice Turističke zajednice grada Krapine.

Slika 6. Skulpture prvih hominida. Fotografija preuzeta sa stranica Grada Krapine. (pristup:15.9.2018.)